+купон на получение бесплатного демо-диска от "КОМИНФО"

№1 (9)'1998

Навигатор игрового мира

Сказка о Тройке

история жанра RPG в лицах

Прохождения Myth, Fallout, The Curse of Monkey Island

Руководства Age of Empires и Gettysburg!

Новая рубрика
краткие review по 24 играм
(+ 30 полнометражных review)

Аналитика, интервью, четвертая часть Игры в журнале, Cheats&Hints, кроссворд . . .

Of Light and Darkness

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Русский
Стиль

Вселенная игр

Фирма "Русский стиль" приглашает любителей игр.
Широкий выбор компьютеров, мультимедиа, мониторы, комплектующие.
Компьютерные игры, энциклопедии, обучающие программы.



Мы ждем вас!

Метро "Алексеевская" Звездный б-р. д. 21, офис 526.
Тел. /Факс: 215-5701, 215-2775, 215-2057, 215-0410, 215-5913, 215-0701
E-mail: rsprog@dol.ru www.russtyle.ru

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор
Иван Самойлов
(ака Денис Давыдов)
Зам. главного редактора
Игорь Бойко
Редактор отдела action и симуляторов
Александр Ланда
(shambler1@hotmail.com)
Редактор отдела стратегий
Петр Давыдов
(pdavydov@ilm.net)
Редактор отдела руководств и прохождений
Жанна Гришина
Информационный редактор
Андрей Шевченко
(crazy@ilm.net)
Дизайн и верстка
Александр Метельков
Виктор Попов
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Учредитель ООО "Библион"

При подготовке номера использовались игры, предоставленные компаниями **ElectroTECH Multimedia** и **Multimedia Service**.

Антивирусное обеспечение - АО "ДиалогНаука". Чтение нечитабельной почты с E-mail - АО "Ага-ма", программа Mail Reader.
Доступ в Интернет - компании Zenon N.S.P (www.aha.ru) иInternet Service Provider ILM (www.ilm.net).

При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 30 000 экз.
(с) ООО "Библион", 1997

Москва, 123182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
E-mail: *navigat@aha.ru*
FIDO: 2:5020/863.22
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
- Фирма "Логос-М" т. 974-2131
- Фирма "Ода" т. 974-2132
- Фирма "Глобус" т. 240-7405
- Фирма "Возрождение" т. 915-5764
- Фирма "Метропресс" т. 270-0703
- Фирма "Метрополитеновец" т. 277-8352
- ИТ-Агентство тел. 208-8239
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Киоски фирмы "Пресса для всех"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "Электротех-мультимедиа" ул.
- Маросейка д.6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6
- Магазин фирмы "Аэртон", ул. Пятницкая д.59
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
- Магазин фирмы "Тигрис" Ленинский пр-т. д.87/1
- Магазин фирмы "ЛАНК Технолоджиз" пр-т. Мира д.176
- Фирма "Московский Центр компьютерных технологий" Ленинградский пр-т. д.44
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ павильон "Вычислительная техника"
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
- "Московский компьютерный центр "Computer Land" Кутузовский пр-т. д.8
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м. "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
- Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт-Петербург
- Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849
- Фирма "Диалект"

Алма-Ата
- МЧП "ПИК" ул. Гоголя 39, оф. 311 т. (3272) 63-3884

Архангельск
- ООО "Пресса" 163045 ул. Вологодская, 39 т. (8182) 43-4564

Владивосток
- Фирма V&V ул. Суханова 3, каб. 8, т. (0732) 77-9897

Воронеж
- ООО "Селекта" (Мультимедиа) т. (0732) 77-9897

Ижевск
- Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174

Иркутск
- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б т. (3952) 28-1952

Казань
- ПО "Прогресс" ул. Пушкина, 38 т. (8432) 38-4815

Кемерово
- ТОО "Надежда" т. (3842) 51-37-11
- ООО "Орт-Трейд", ул. Мичурина, 43, оф. 38 т. (3842) 21-3411, 21-3256

Краснодар
- Александр Долженко т. (8612) 52-8669
- ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. /факс (8612) 31-7147

Красноярск
- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск
- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504

Нижний Тагил
- Компьютерный салон т. (3435) 22-0260

Новосибирск
- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

Хабаровск
- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск
- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029
- ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45 (3512) 66-6221

Украина, Киев
- Алексей Бойко, "Библион-Киев" т. (044) 213-0202 (пн.-сб. 09:00-21:00) E-mail: alex@simple.pp.kiev.ua
- Трейдинговая компания "Тандем" т. (044) 213-0202, пейджер: (044) 224-5017, 229-6054 абонент 6768, e-mail: alex@simple.pp.kiev.ua

Украина, Крым
- Виктор Малов г. Евпатория т. (065-69) 5-20-85 E-mail: malov@naif.berc.rssi.ru

Белоруссия, Минск
- ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 408 т. (0172) 36-3305

От редакции

Поздравляя вас с прошедшим Новым годом и желая вам всего того, что вы сами себе хотели бы пожелать, плавно перейдем сразу к краткому подведению итогов года минувшего. Плавно отошедший в раздел истории 1997 год характеризовался несколькими важными тенденциями.

Перво-наперво, значительно увеличилось число выпускаемых игр, которые более чем достойны того, чтобы о них рассказывать. Компьютерно-игровая индустрия пребывает сейчас на этапе постоянного развития, заявляя о себе все новыми и новыми именами разработчиков и издателей, за каждым из которых стоит некий игровой проект различной степени интересности. А как следствие, постоянно приходится думать об увеличении размера журнальной площади — в нынешнем номере мы кое-как справились с этой проблемой, уменьшив число сопровождающих текст скрин-шотов и постаравшись "вбить" получившиеся статьи на минимальный объем пространства. Впрочем, не забывая при этом о читабельности и об оформлении, иначе бы получился не журнал, а энциклопедический справочник. И помимо того, мы рискнули-таки ввести рубрику MicroReview, которая призвана дать возможность хотя бы кратко рассказывать о тех играх, которые по различным причинам расписывать стоит, но которые в один журнал объемом всего-то двести с копейками страниц при всем нашем горячем желании не влезают.

Вторая значимая тенденция — наращивание гонки hardware. Системные требования напропалую лезут вверх, постепенно переходя из неторопливой иноходи в бешеный галоп. Установление стандарта 3Dfx — это еще положительная тенденция, так как при сравнительно низкой стоимости он дает потрясающие результаты. Но желательность каждые полгода производить upgrade компьютера как такового... Как бы там прогрессивно оно ни было, но денежные затраты в итоге оказываются многим не по карману. И приходится либо работать ради сжирающего все средства компьютера, либо запускать только старые игры, которые более умеренны в запросах к системе. Не слишком приятно, но, видимо, тут уж никуда не деться.

Третье, что хотелось бы отметить, касается России и состоит во впечатляющем развитии Интернет. О многом говорит хотя бы тот факт, что число провайдеров увеличилось за прошедший год почти втрое. И одновременно повысились требования к игровым журналам в отношении материалов по Всемирной Сети — где чего достать, как искать, что вообще хорошего есть в Сети. Из области смешного: нас последнее время все чаще просят рассказать на страницах журнала о том, как в Сети отыскать варезные сайты (т.е. где можно скачать урезанные пиратские версии игр). И каждый раз приходится объяснять, что обсуждение пиратства — это одно, а превращение журнала в двигатель пиратского прогресса — несколько иное, и что подобным статьям в "Навигаторе" не место. Про warez — возможно, про адреса сайтов — это не к нам. Кстати, собственный интернетовский сайт у нас упорно задерживается, хотя и должен уже вот-вот появиться. Адрес будет www.gamenavigator.com (не .ru, как было указано). К середине января, по идее, он уже должен будет заработать, но вообще все зависит от того, появится ли у нас время его доделать. Мы банальнейшим образом не успеваем.

И, возвращаясь к прерванному разговору, четвертая тенденция, о которой хотелось бы сказать, выражается в том, что многие жанры постепенно изживают себя и, как следствие, теряют в популярности. Не одни только квесты замкнулись на себя — практически в любом жанре новизна сведена к минимуму. Но с другой стороны, под занавес девяносто седьмого появился ряд игр, которые относительно неординарны и действительно вселяют надежду. Причем они не являются мичуринской помесью одного жанра с другим, как тот же полуиграбельный Uprising, а представляют собой нечто свежее и перспективное. Радует. И, к слову, здесь же стоит упомянуть о происходящем возрождении интереса к жанру RPG.

Теперь — пару слов о нынешнем номере "Навигатора". Самое основное — как легко заметить, объем preview у нас свелся к едва заметному минимуму, зато раздел review разросся до поистине слоновьих размеров, подмяв под себя все окрестные территории. Оно и естественно — осень и начало зимы, до рождественских праздников, всегда являются временем интенсивного выхода в свет огромной массы ранее объявленных проектов. Сейчас шквал потихоньку начинает стихать, и в следующем номере раздел preview возродится до своих обычных размеров.

О слегка видоизменившейся системе рейтинга в review пока что распространяться не стану, потому как окончательная его форма еще на 100% не устаканилась. В следующем номере детально будет расписано, что, как и откуда берется.

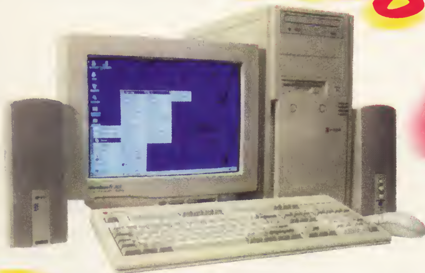
И, заканчивая вводное редакторское слово, хочется отметить выход первого номера "Навигатора" в Новом году. Собственно, теперь у нас за плечами уже почти год работы. И следующий номер будет десятым — юбилейным. Геймер обещал постараться понапридумывать чего-то необычного для своей Gamer's Zone, дабы как-то отметить это выдающееся событие. Может статься, что и вправду понапридумывает, — хотя верить всякому его обещанию всегда было ошибкой. :)

Как обычно, ждем ваших писем с выражением мнений по поводу текущего состава номера, с критикой и пожеланиями. Хороших вам игр в Новом году.

Иван Самойлов,
главный редактор

ул.Беговая д.13
т/ф 945-8877, 945-4960
945-4961,945-4968

MegaTrade



4 ПРИЧИНЫ купить компьютер ИМЕННО у НАС!

Pentium MMX
Pentium II

- Компьютеры собраны из комплектующих ведущих производителей: Intel,AMD,EliteGroup,Gigabyte,S3,Mitsumi,Matrox и др.
- Индивидуальный подход к каждому покупателю. Возможна любая конфигурация.
- Разумные цены и годовая гарантия. MONEY BACK 14 дней.
- При установке Windows95 полная настройка всех компонентов системы и установка программного обеспечения.

... и еще одна причина!

- Отличный выбор аксессуаров, периферии и продукции мультимедиа.

CD-ROM дисководы: Panasonic,Pioneer,Creative Принтеры Hewlett Packard
Звуковые платы: YAMAHA,Guillemot,Creative Сканеры: Mustek,Artec
Устройства для записи CD-R и CD-RW YAMAHA
Джойстики и мыши: Genius,Gravis,Logitech,CH,Quick Shot

Звуковые платы GUILLEMOT(Франция) на базе RISC DSP Dream 50MIPS

16-и канальная цифровая студия, 4 (до20)Мв RAM сэмплер, 18-и битная оцифровка,цифровой вход/выход S/PDIF 44,1KHZ, полифония 64 ноты,GM/GS/SBPro,интерактивный surround с выходом на 2 или 4 колонки,соотношение сигнал/шум 91Db(A)



3 модели от 170$

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЦЕНА!


YST-MS25

Активные колонки YAMAHA

YST-M7	5W/канал,80Hz-20KHz	60$
YST-M15	10W/канал,70Hz-20KHz	80$
YST-M20DSP	10W/канал,70Hz-20KHz	87$
YST-MSW5	subwoofer 15W,40-250Hz	85$
YST-MSW10	subwoofer 25W,35-250Hz	135$
YST-MS25	speaker system 40Hz-20kHz 5W/канал + 15Wsubwoofer	135$

СОДЕРЖАНИЕ









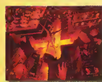

АО КОМИНФО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕРИЮ

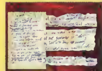
РОК-МУЗЫКА И АВТОРСКАЯ ПЕСНЯ

ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР

2 диска

Новинка!









РОК ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

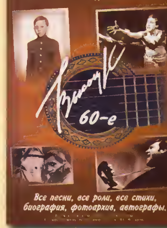
АЛИСА. БЫЛЬ ДА СКАЗКИ

•Песни • Апокриф • Видео • Анимация• •География • История • Комиксы • О наркотиках•

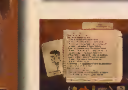
Энциклопедия подробно рассказывает о группе "Алиса" и ее лидере Коистаитиие Киичеве.
Этот рассказ сопровождают более 200 фотографий, иллюстрирующих различные периоды жизни рок-группы и ее участников. Диск включает биографии и интервью музыкаитов рок-группы "Алиса", рукописи Константина Кинчева и стихи, не ставшие пока песнями. И, конечно же, рок-зициклопедия ие может обойтись без песен - Вы услышите более 100 песеи из всех альбомов, увидите видеоклипы "Алисы", выпущенные рок-группой в разное время. "Быль да сказки"-это мир фантасмагорий и чудес, в котором Алиса" сражается с силами зла и побеждает.

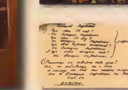
Новинка!

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА!









ПОЛНОЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ СОБРАНИЕ

ВЛАДИМИР ВЫСОЦКИЙ . 60-е

•176 песен в исполнении автора •Стихи • Проза• •Видеофрагменты • Эпиграммы и посвящения•

CD-ROM "Владимир Высоцкий. 60-е годы" - первый из двух дисков полиого мультимедийного собрания, посвящеииого Высоцкому. Здесь можно найти фрагменты из всех кинофильмов с участием Высоцкого, его стихи и эпиграммы, рукописи и рисунки, наброски и иезавершенные отрывки, и песни в исполнении автора. В первом томе - рассказ о детстве и юности Высоцкого, о его первых работах в театре и кино, о гастролях и выступлениях. Уникальные фотографии запечатлели Владимира Высоцкого в окружении родных и друзей, на театральной сцене и съёмочной площадке, на концертах и на отдыхе. Подробнейшая летопись жизни одного из самых известных в Советском Союзе людей представлена на фоне событий, происходивших в нашей стране.

+ ПОДАРОК
кассета с последним альбомом "Яблокитай"

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА!









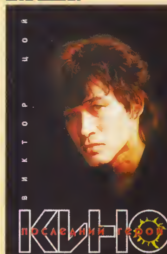
РОК ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

NAUTILUS POMPILIUS. ПОГРУЖЕНИЕ

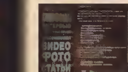
• Все песни! • Все видеоклипы • История рок-группы • Уникальные фото • Видео •

На этом диске собраны 100 песен, записанных старым и новым Наутилусом с 1983 по 1996 г. Уникальным подарком любителям группы является новая песня "Труби, Гавриил", которая была записана для альбома "Титаник", но не вошла в него. Диск содержит полные тексты всех песен группы и аккорды песен, ставших хитами. Вы сможете посмотреть отрывки из всех видеоклипов, подробно познакомиться с историей группы с момента ее возникновения и до настоящего времени, увидеть фотографии из различных архивов. Вы найдете здесь уникальные фото- и видеоматериалы, снимки из личных альбомов, информацию обо всех тех, кто когда-либо был связан с группой.

Новинка!









РОК ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

КИНО. ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

• Все песни • Фрагменты кинофильмов • • Рукописи • Фотоархив • Видео • Проза •

Этот CD-ROM - уникальная музыкальная энциклопедия творчества Виктора Цоя и группы "КИНО". Здесь собрано более 100 песен из 12 компакт-дисков, тексты всех песен, интервью и воспоминания друзей Виктора Цоя и музыкантов группы, фотоархив, отрывки из книг, фрагменты кинофильмов и видеозаписей, полная подборка статей. Впервые - рукописи песен В. Цоя и его проза. Интерактивный мир звуков и образов, виртуальная реальность, создающая под впечатлением творчества В. Цоя, несомненно, привлекут внимание поклонников.

Действительно качественные диски - только в лицензионных коробках!

Windows CD-ROM

МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ CD-ROMов "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"

ЭНЦИКЛОПЕДИИ

Новинка!



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КЛАССИЧЕСКОЙ МУЗЫКИ

• 5 часов музыки • 1400 статей • Хронология • Жанры и эпохи • Викторина • Видео • Анимация •



ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЗАРУБЕЖНОГО КЛАССИЧЕСКОГО ИСКУССТВА

• 500 мастеров • Музеи мира • 1200 изображений • Словарь терминов •

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА!



ДИНАСТИЯ РОМАНОВЫХ ТРИ ВЕКА РОССИЙСКОЙ ИСТОРИИ

• 800 статей • 30 минут видео • Анимированные карты войн • Современники и регалии • Хронология •



КИНОМАНИЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ РОССИЙСКОГО КИНОИСКУССТВА

• 4270 статей о фильмах • 41 кинофрагмент • 1400 слайдов • 580 биографий и фильмографий •

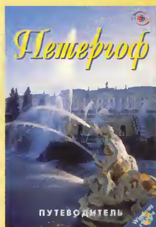
ПУТЕВОДИТЕЛИ

рус. / англ. / нем. / итал..



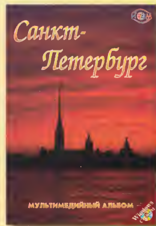
МОСКОВСКИЙ КРЕМЛЬ

• 300 изображений • Более часа видео • Экскурсии • Хронология • Галереи •



ПЕТЕРГОФ

• 200 слайдов • Классическая музыка • 30 минут видео • Старинные акварели и гравюры • Экскурсии •



САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

• 350 слайдов • 40 минут видео • Интерактивные карты • Музыка • Биографии исторических личностей •



ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА ФАБЕРЖЕ

• 200 изображений • История фирмы • Около часа уникального видео • Викторина •

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ: Вы покупаете три диска из любого набора (“Рок-музыка и авторская песня”, “Энциклопедии” или “Путеводители”), высылаете нам их регистрационные карточки и получаете бесплатно по почте четвертый диск из этого набора. Предложение действительно до 31 мая 1998 года.

Каждая регистрационная карточка участвует в лотерее на выставке КОМТЕК в апреле 98 года. Главный приз - мультимедийный компьютер!

Вы можете заказать любое количество наших дисков по тел. (095) 147-55-08. Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка в пределах Москвы - бесплатно. По вопросам заключения дилерских соглашений обращайтесь по телефону (095) 932-61-78.

Для производителей и поставщиков компьютерной техники действует специальная OEM программа. Для получения условий необходимо направить запрос по адресу: oem@cominf.msk.su

Внимание! Диски, отмеченные значком **Новинка!**, появятся в продаже с 20 января 1998 года.

Зарегистрированные пользователи "Киномании 97" + любого другого диска серии "Интерактивный мир" бесплатно получат по почте "Киноманию 98" сразу после ее выхода.

Если Вы желаете бесплатно получить демонстрационный диск "Коминфо" - заполните, пожалуйста, этот купон и вышлите его по адресу: 107005, Москва, а/я 42. В дальнейшем регулярно получать демонстрационный диск смогут только зарегистрированные пользователи. Если Вы зарегистрированный пользователь, просто подождите, диск придет к Вам по почте.

Да, я хочу бесплатно получить по почте демонстрационный диск "Коминфо" (версия 2.0)

Имя: __________

Адрес: __________

COMINFO CD-ROM PUBLISHER
АО Коминфо. Россия, 107005,Москва, а/я 42,
тел./факс (095)147-1338, http://www.cominf.ru,
E-mail: cdguide@cominf.msk.su



«ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР» - у вас дома!

Развод GT и MicroProse

Не так давно — 7-го октября — компания GT Interactive объявила о покупке компании MicroProse за 250 миллионов долларов. В результате сделки GT должна была превратиться во второго по величине производителя компьютерных игр в США (первое место принадлежит Electronic Arts с ее полумиллиардным годовым доходом).

Что ж, сделка не выдержала проверку временем и так и не перешла в финальную стадию. Подобные истории случались и прежде — достаточно вспомнить об аналогичной эпопее Sega/Bandai.

В обнародованном 6 декабря заявлении MicroProse сообщается, что компания уверенно смотрит в свое ставшее независимым будущее, несмотря на некоторые неудобства, связанные с расторжением плана слияния с GT. "У нас есть деньги, есть прекрасная линия почти законченных продуктов и сильная команда руководителей верхнего звена". Веское заявление — правда, слегка подпорченное тем фактом, что, по словам все тех же представителей MicroProse, вызванные перекройкой бизнес-планов убытки выльются в 7–10$ миллионов. А это означает, что либо данная сумма является надуманной, либо ближайшие перспективы MicroProse не столь уж и радужны.

Скоропостижный развод MicroProse и GT произошел на удивление мирно — разошедшись, как два корабля в море, компании тем не менее остались друзьями. Во всяком случае, в бизнесе, и сейчас замышляется несколько совместных маркетинговых проектов.

Blade Runner 2?

Компания Westwood Studios приобрела студию Panoptic Imaging, ответственную за создание некоторой части графики к суперхитовому Blade Runner (см. статью в номере). Ходят слухи, что, находясь в полной собственности Westwood, Panoptic Imaging начнет работы по созданию графики для Blade Runner 2.

DOOM — долгий путь на киноэкраны

Пару лет назад в компьютерной среде носились сообщения о том, что по сюжету DOOM будет сниматься полнометражный кинофильм. В некоторых кругах началось горячее обсуждение сюжета грядущего откровения от кинематографии. На главную роль все прочили — ни много ни мало — Арнольда Шварценеггера. Назывались и другие, подчас не менее звучащие имена. В сущности, предметом сомнений оказались только две вещи: насколько фильм будет соответствовать игре и откуда возьмется у Арни подружка (ведь ни один боевик не обходится без женщины!), если в DOOM женского пола не было и в помине. Потом выяснилось, что вся эта информация о постановке фильма — не более чем "утка", засланная непонятно кем и неясно зачем...

Но вот недавно голливудская телекомпания TriStar Pictures объявила о том, что все ж таки намеревается придать игровому шедевру ранг шедевра киношного. На сей раз информация представляется точной — хотя и не окончательной. Иными словами, сценарий практически готов — и сейчас обсуждается рентабельность подобного проекта. По сюжету компьютерных игр уже вышло как минимум четыре фильма: Mario Brothers, Streetfighter, Mortal Kombat, Mortal Kombat 2: Annihilation. Ни один из них не снискал большой славы (правда, премьера MK2 состоялась недавно, но... маловероятно, в общем). Ни один из них не был действительно близок к изначальному варианту — к компьютерной игре.

Хотелось бы знать, какая судьба уготована DOOM, если дело все же дойдет до съемок?..

Птица Феникс по прозвищу "MechWarrior 3"

Под конец ноября появился Heavy Gear от Activision, который и является реальной третьей частью MechWarrior, хоть и называется по-другому. И одновременно с этим произошел большой шухер в рядах нынешних создателей официального MechWarrior 3. Вслед за чем, подобно птице Феникс, MW3 умер во второй раз (первым разом можно считать лишение Activision лицензии на его выпуск).

Умер, чтобы сей же час возродиться из пепла в новом облике. MicroProse и FASA Interactive объявили о смене разработчика, потому как движок MUNGA, на котором ранее разрабатывался MW3, по мнению специалистов из FASA, оказался недостаточно хорош для продвижения новой игры на рынок. Подрядчиком для создания нового движка выступила компания Zipper Interactive, которая теперь и занялась тотальной переделкой MW3. Иначе говоря — все на-

Список релизов

19.12	Balls of Steel	3D Realms/GT	Pinball
19.12	Mortal Kombat Trilogy	Acclaim/GT	Fighting
18.12	Descent to Undermountain	Interplay	RPG/Action
18.12	Pro Pilot	Sierra	FlightSim
17.12	Balance of Power	LucasArts	XvT Expansion
12.12	Tanarus	Sony Interactive	TankSim
12.12	Wing Commander: Prophecy	Origin/EA	SpaceSim
11.12	Nightmare Creatures	Kalisto/MicroProse	Action
11.12	Garfield	Sega	Action/Quest
11.12	Quake II	id/Activision	3D Action
11.12	Red Baron 2	Sierra	FlightSim
04.12	Lords of Magic	Sierra	Strategy
03.12	Battlespire	Bethesda	RPG/Action
03.12	Creatures: Life Kit #1	Cyberlife/Mindscape	Art. Life
03.12	Joint Strike Fighter	Eidos	FlightSim
03.12	VR Baseball	Interplay	Sports
02.12	C&C Sole Survivor	Westwood/Virgin	Action/Strategy
28.11	Hellfire: Diablo	Synergistic/Sierra	Action/RPG
28.11	Flight Unlimited II	Looking Glass/Eidos	FlightSim
28.11	Seven Kingdoms	Enlight/I-Magic	RTS
26.11	Heavy Gear	Activision	RoboSim
25.11	NHL Open Ice	GT Interactive	Sports
24.11	FPS: Trophy Rivers	Sierra	Sim
24.11	Test Drive 4	Accolade	AutoSim
21.11	Defiance	Avalon Hill	3D Action
21.11	Final Liberation	Holistic/SSI	Wargame/Strategy
21.11	Tomb Raider 2	Core/Eidos	Action/Adventure
20.11	G-Police	Psygnosis	Action
20.11	VR Pool 2	Interplay	Sports
20.11	WarWind 2	SSI/Mindscape	RTS
19.11	F22 Raptor	NovaLogic/EA	FlightSim
19.11	Streets of SimCity	Maxis/EA	Action/AutoSim
18.11	Politika	Red Storm/Mindscape	Strategy
17.11	Blade Runner	Westwood/Virgin	Adventure
14.11	Longbow 2	Jane's/EA	FlightSim
14.11	Virus: The Game	SirTech	Action
12.11	Excalibur 2555AD	SirTech	Action/Adventure
12.11	Sabre Ace: Conflict Korea	Virgin	FlightSim
11.11	Armed & Delirious	SirTech	Quest
11.11	CART: Precision Racing	Microsoft	AutoSim
11.11	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
11.11	netWAR	Headland Media	Strategy
11.11	Sub Culture	UbiSoft	Action/Quest
10.11	Need for Speed 2: SE	Electronic Arts	AutoSim
10.11	Steel Panthers III	SSI/Mindscape	Wargame
08.11	Man of War	Virgin	Naval Sim
07.11	Great Battles of Hannibal	I-Magic	Wargame
07.11	Myth: The Fallen Lords	Bungie	RTS
07.11	Netstorm	Titanic/Activision	RTS
06.11	Tone Rebellion	Logic Factory/Virgin	Strategy
31.10	East Front	TalonSoft	Wargame
31.10	Riven: The Sequel to Myst	Cyan/Broderbund	Quest
30.10	Oddworld: Abe's Odyssey	Oddworld/GT	Arcade/Adventure
29.10	Nuclear Strike	Electronic Arts	Arcade
29.10	Zork: Grand Inquisitor	Adeline/Activision	Quest
28.10	Pax Imperia: Eminent Domain	THQ	Strategy
21.10	Close Combat 2	Atomic/Microsoft	RT Wargame
21.10	Incubation	Blue Byte	Action/Strategy
21.10	SODA: Off Road Racing	Sierra	AutoSim
15.10	Sid Meier's Gettysburg!	Firaxis/EA	RT Wargame

Комментарий: В первой графе указаны сроки релизов. Если где-либо было объявлено о том, что игра вышла ранее означенного, то подобная информация скоре всего является ошибочной, разве что разница составляет максимум 1–2 недели (в Европе и Америке сроки релизов иногда не совпадают). Вторая графа — названия игр. В третьей указываются издатель и разработчик. В последней графе — жанр (указываем на английском исключительно ради краткости написания).

News

чалось с нуля, и вы можете забыть как страшный сон минимум половину того, что слышали о MW3 до настоящего момента.

Однако движок MUNGA заброшен не окончательно. На его основе разрабатывается четвертая часть MechWarrior, которая выйдет не раньше, чем через 2 года. А MW3 навряд ли теперь следует ожидать ранее середины 1998 года.

Зов Voodoo2

Компания California Graphics анонсировала трехмерный ускоритель 3D Wizard, основанный на новом чипсете от корпорации 3Dfx — Voodoo2. Новый акселератор несет "на борту" аж 12 Mb видеопамяти. Такой объем позволит хранить больше текстур; также увеличится и Z-buffer. Напомним, что Voodoo2 — новое поколение ускорителей, который в три раза быстрее своего предшественника — Voodoo Graphics. Выход видеокарт на основе V2 намечен на первый квартал 1998 года. Предположительная стоимость 3D Wizard — 300$. Ждем-с...

Светлое будущее для Тамбовской Наездницы

Компания Core Design начала работы над продолжением сериала про Лару Крофт. Ничего конкретного о Tomb Raider 3 пока не известно, но уже звучат заявления о том, что TR3 станет новым стандартом для игр подобного жанра. Интересно, что имеется в виду: улучшенный движок и новые игровые возможности или же видоизменения/дополнения по части гардероба и фигуры Лары?..

Microsoft и Silicon Graphics

В конце декабря компании Microsoft и SGI (Silicon Graphics) объявили о совместном проекте Fahrenheit, который направлен на улучшение поддержки технологии OpenGL в среде Windows. Традиционно Microsoft продвигала DirectX в качестве стандартного APIset, в то время как SGI альтернативно делала упор на OpenGL. Оба пакета имеют свои достоинства и недостатки. Цель проекта Fahrenheit — добиться определенного слияния двух названных технологий, которое первым делом приведет к их совместимости. Одна из основных задач проекта — низкоуровневый API, которому суждено стать основным API для графических приложений под Windows. Он будет представлять собой дальнейшую эволюцию трех разработок: Direct3D, DirectDraw и OpenGL. При этом планируется полная обратная совместимость с программами и драйверами, написанными под Microsoft Direct3D, и функциональная совместимость с технологией OpenGL от Silicon Graphics.

Говорить о новых свойствах и о легкости их использования пока рано — проект находится в стадии предварительного согласования. Тем временем будут выпущены DirectX6 и DirectX 7. Если переговоры закончатся успехом, то Fahrenheit API будут вмонтированы в один из будущих релизов DirectX, и произойдет это событие не ранее 2000 года.

Преобразование 7th Level

Компания 7th Level объявила о предстоящем слиянии с Pulse Entertainment. Цель — образование новой компании под многообещающим сокращением P7. В дальнейшем P7 сделает упор на разработку специализированных технологических инструментов и решений в области интерактивной электронной коммерции, коммуникаций и индустрии развлечений. 7th Level "завязывает" с миром компьютерных игр. Жаль.

Пародия — их призвание

Microshaft Winblows 98 — так называется очередной пародийный проект Parroty Interactive, который планируется продемонстрировать в январе 1998 года на выставке в Сан-Франциско. Помимо прочего, Parroty Interactive поместит на диск несколько мини-игр, среди которых: Billagotchi (где вы можете закормить зелеными купюрами собственного кибернетического миллионера) и Pinbill (пинбол с тем же главным героем-миллионером).

Кого интересуют подробности — загляните на сайт *http://www.winblows.com/*.

StarCraft никогда не выйдет

Во всяком случае, так уже начинает думает добрая половина всех поклонников real-time стратегий в целом и игр от компании Blizzard Entertainment в частности. В декабре Blizzard официально объявила об которой уж по счету задержке выхода StarCraft. Теперь называется январь. Скрипя сердце и сомневаясь в душе, рискнем допустить, что, возможно и вероятно, так вполне может случиться, что все ж таки и несмотря ни на что, StarCraft именно в января и выйдет. Как сказал классик, "свежо предание, да верится с трудом".

Вообще, Blizzard всегда отличалась любовью к "незначительным" задержкам. Diablo, например, был первоначально запланирован едва ли не на лето 1996 года, потом плавно перенесся на Рождество, и затем наконец-таки объявился в районе января 1997 года. И, как известно, молниеносно превратился в хит первой величины.

Похоже, что история повторяется. Аллен Адхам (Allen Adham), президент и основатель Blizzard Entertainment, сказал по этому поводу, что "...успеть к пику продаж во время праздников было бы здорово. Но StarCraft находился в разработке два года, и будет несправедливо по отношению к покупателям, дистрибьюторам и команде создателей игры, если мы выпустим ее в незаконченном виде."

По расчетам Blizzard, будет продано порядка 600.000 копий StarCraft в США и не менее 1.000.000 экземпляров в других странах.

Компания решила воспользоваться отсрочкой для проведения обширного бета-тестирования StarCraft. 19 декабря случайным образом было набрано 1,000 бета-тестеров из числа подавших заявки на участие.

Миссии, уровни, юниты

Новый сборник миссий **Shattered Steel Mission Pack** доступен для свободного скачивания с сайта компании Bioware (для запуска нужна полноценная копия Shattered Steel CD). Размер скачиваемого файла — 15 Mb. Пакет включает 1.14 Patch и Mission Editor. Координаты:

http://www.bioware.com/steel2.html#downloads

На сайте компании Blue Byte выложено шесть уровней к **Incubation** плюс седьмой — праздничный рождественский. Размер всех файлов не превышает 70 Kb. Координаты: http://www.blue-byte.com/us/main.htm.

На сервере **Jedi Knight Net** выставлено несколько дополнительных уровней, как для одиночной игры, так и для multiplayer. Координаты: http://www.jediknight.net/files/.

Компания Cavedog Entertainment продолжает регулярную выкладку для свободного скачивания новых юнитов для **Total Annihilation**. Скачать их можно по адресу: http://www.annihilated.com/Web/Downloads/NewUnits/index.html.

Исходники DOOM: две новости

Хорошая новость: 23 декабря Джон Кармак (John Carmack) объявил о том, что исходные коды DOOM доступны для некоммерческого использования. Для работы с исходниками нужны файлы данных из игры.

Плохая новость: компилировать и запускать исходники можно исключительно из-под Linux. Увы, но id Software не смогли обнародовать коды для MS-DOS, так как в них содержится "закопирайченная" библиотека звуков.

Скачать исходники (343 Kb) можно по адресу: ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/source/doomsrc.zip.

Предоставление кодов DOOM для всеобщего использования является частью куда как более значительного проекта id. Состоит он в том, чтобы осуществить переложение кода для других операционных систем; добавить новые свойства, связанных с рендерингом — прозрачность, склоны, взгляд вверх/вниз и т.д.; привнести новые игровые возможности — оружие, прыжки, приседание, полет; создать пакета клиент/сервер для игры через Интернет; сделать версию под 3D ускорители.

Понятно, что все эти альтруистические порывы вызваны желанием подкрепить популярность Quake 2. Однако ценность исходных кодов DOOM от этого, конечно же, ничуть не умаляется.

Самоклонирование и классика

В настоящее время компания Westwood Studios работает над ремейком родоначальницы real-time стратегий Dune II. Рабочее название — Dune 2000. Появление переделанного шедевра нужно ожидать где-то в 1998 году. В игре будет использован усовершенствованный движок от Command&Conquer.

C&C. C&C: Covert Operations. Red Alert. Red Alert: Counterstrike. Red Alert: Aftermath. C&C: Sole Survivor. И так далее. Стратегический

News

отдел Westwood Studios последнее время отлично наживается на том, что копирует свои собственные достижения. И есть очень большое подозрение, что Dune 2000 будет представлять собою движок Red Alert или C&C + перерисованные юниты из Dune 2 со старыми характеристиками + несколько новых юнитов и новых возможностей. Если все именно так и произойдет, то, думается, это уже будет выглядеть как надругательство над классикой, причем — со стороны собственных создателей.

Но и тем не менее, хочется надеяться, что все произойдет иначе и мы действительно получим Dune 2000. Очень хочется надеяться...

Александр, Ганнибал и Цезарь

Компания I-Magic объявила о создании последней игры в цикле Great Battles. Называться она будет The Great Battles of Caesar. Игроку предстоит командовать легионами великого римского полководца в битвах при Dyrrhachium, Thapsus и Vercellae. Выход игры запланирован на первую половину 1998 года.

Нет ничего удивительно в том, что I-Magic решила закрыть серию. Ни GB of Alexander, ни GB of Hannibal не добились всенародной любви и коленопреклоненного обожания. Видимо, выпуск дальнейших продолжений показался компании нерентабельным; теперь они планируют выручить денег на уже пребывающем в разработке "Цезаре" и на этом успокоиться. Если так, то это правильное решение.

Карты и магия

Выход ManaLink — бесплатного приложения к Magic: The Gathering от MicroProse — задерживается на несколько недель. Причина — необходимость избавиться от последних "багов" и добиться достаточно быстрой игры через Интернет. В настоящее время ManaLink проходит стадию бета-тестирования. Представители компании MicroProse заявили: "нам требуется уверенность в том, что система сможет потянуть игру тысяч пользователей одновременно".

Появление ManaLink ожидается в январе 1998 года.

Creative Technology покупает Ensoniq

Компания Creative Technology приобрела конкурирующую Ensoniq, выложив в ходе сделки $77 миллионов, что позволит обеим сторонам укрепить позиции на рынках производителей персональных компьютеров. Президент Ensoniq считает, что такое слияние позволит компании сфокусировать усилия на OEM аудио-бизнесе, где они и до этого чувствовали себя совсем неплохо, выпустив в 1997 году AudioPCI. Но сделка все еще нуждается в одобрении со стороны властей.

Ultima Online: новые пути для $

Компания Electronic Arts предложила еще одну схему оплаты онлайнового времени для пользователей Ultima Online. Ее особенность состоит в том, что можно производить проплату даже и при отсутствии кредитной карточки. Покупатели смогут приобретать Game Time — предоплаченные 90 суток интернетовского времени на серверах Ultima (стоимость — $29.85). Но, к сожалению, Game Time "продается" только в специализированных магазинах и только за рубежом. А нам с вами, как обычно, остается лишь, скипая от зависти к "буржуям", в сотый раз отправляться на Battle.net за новой порцией чьих-то ушей. А заодно и надеяться на то, что когда-нибудь данная форма услуг (не ухорезательных, разумеется, а Game Time) приживется и у нас, в отсталой державе, где простой игрок завести себе нормальную кредитную карточку практически не может.

Крондор продали!

Компания 7th Level продолжает расставаться с игровым бизнесом. В ходе данного процесса была достигнута договоренность о продаже ее подразделения PyroTechnix Games, а также всех прав на Return to Krondor (по роману Raymond E. Feist) компании Sierra за круглую сумму в $1.2 миллиона. Sierra также получит лицензию на использование технологии Top Gun, с помощью которой она доведет разработку игры до финальной стадии. Таким образом, обе игры по миру Крондора станут ассоциироваться исключительно со Sierra, причем Return to Krondor уже позиционируется компанией как лидирующий проект 1998 года.

Амбер

В первой половине 1998 года компания "Амбер" предполагает издать около десяти полностью локализованных игр, среди которых особенно выделяются четыре игры от Cryo Interactive, в том числе The Third Millenium.

В декабре прошлого года в Ганновере (Германия) состоялось официальное открытие фирмы Exortus Software GMBH, которая будет представлять интересы "Амбер" за рубежом.

ДОКА Медиа

В конце декабря в продажу поступило специальное издание "Противостояние. Военная хроника" (разработчик — "Наши игры"). Новая версия игры содержит: а) исходный вариант "Противостояния", б) дополнительные миссии, вышедшие на диске "Опаленный снег", и в) 10 новых масштабных миссий, отличительной особенностью которых является высокая сложность для прохождения. Присутствуют также карты для сетевой игры, позволяющие организовывать сетевые сражения в различных вариантах. Из прочего: а) несколько новых анимационных роликов и аудиотреков, б) для просмотра — эскизы моделей боевой техники находящегося в разработке "Противостояние 2", в) прилагаемые плакат и сувениры. В целом, "Военную хронику" можно классифицировать как подарочный вариант игры, предназначенный преимущественно для поклонников.

По данным компании "ДОКА Медиа", количество проданных коробок с "Противостоянием" во всех его разновидностях за прошедший год перевалило за 21000 штук.

Выпустив "Сказки на бересте" и "Противостояние. Военная хроника", компания выполнила свой план на 1997 год; все прочие релизы автоматически были перенесены на год нынешний. В январе планируется выпустить "Свинг" и "Третий Рим. Борьба за престол", а также пребывающую на стадии бета-тестирования "Вьюгу в пустыне".

КОМИНФО

В первом квартале 1998 года компания "Коминфо" собирается издавать три полностью локализованные разработки английской компании Maris Multimedia — Space Station Simulator, Atlas of Ancient World и RedShift 3.

Первым в России появится Space Station Simulator — дословно "симулятор космической станции", позволяющий ознакомиться с последними достижениями человечества в области освоения космического пространства. Вы сможете побродить по космической станции, изучить ее устройство, вывести на орбиту дополнительные блоки, провести стыковку, выйти в открытый космос и так далее. Английская версия SSS появилась летом 1997 года и была встречена довольно таки неплохо. Реализм здесь достигнут высочайший. И плюс к тому, что любопытно, в SSS содержались игровые элементы — пусть минимальные, но все же. В сущности, SSS можно сравнить с авиавоздушным Flight Simulator, только с гораздо большим уклоном в детализацию.

Что же касается "Атласа Древнего мира" и RedShift 3, то это — две энциклопедии, первая из которых посвящена истории зарождения человечества на Земле, а вторая, пользующаяся на сегодняшний высочайшим спросом на Западе, — астрономии.

ElectroTECH Multimedia

Не так давно стала доступна информация о тактической real-time стратегии "Евразия: Апокалипсис", разработкой которой руководит компания ElectroTECH Multimedia. Как это свойственно большинству российских проектов, "Евразия" не похоже ни на что, кроме себя собой; т.е. сравнения для нее найти вполне возможно, однако в достаточной мере близких аналогов ей не существует. С одной стороны, прослеживается духовное родство с Close Combat — отсутствие базы и строительства, высокая ценность каждого юнита. С другой — несомненно влияние Dark Reign и других подобных же реалтаймов, выразившееся в возможности отдавать юнитам сложнейшие команды (вплоть до того, что играющий может сам запрограммировать последовательности команд под себя и затем применять в игре). С третьей — в чем-то прослеживаются тенденции Myth, так как действовать приходится ограниченным войсковым контингентом, причем характер войны носит скорее партизанский характер — глобальные баталии типа "орда танков на орду монстровых скорпионов" здесь совершенно нереальны.

News

Действие "Евразии" происходит в будущем, после произошедшей на Земле глобальной катастрофы, приведшей к переформированию континентов. Что примечательно — среди воюющих сторон участвуют также и русские. Техника — преимущественно современная. Присутствует такое понятие, как ролевые характеристики бойцов, что и неудивительно — большинство разработчиков являются истовыми поклонниками жанра RPG в различных его формах и проявлениях. Можно также отметить, что структура миссий относительно нелинейна, а выжившие в одной миссии бойцы переходят в следующую (но с разумными ограничениями, чтобы у играющего к концу игры не сложилось безусловного численного перевеса).

Разработчики делают основную ставку на моделирование высокого AI и создание максимального богатства игровых возможностей. И если им удастся воплотить задуманное, то не исключено, что "Евразия" окажется в числе наиболее "думательных" реалтайм стратегий в мире (и да не убоимся мы этого слова), где надо не столько работать мышкой, сколько работать головой. Однако здесь же таится и опасность: наворачивая огромное количество всяческих элементов, разработчики рискуют сделать игровой процесс перенавороченным и потерять в играбельности.

Единственным очевидным недостатком "Евразии" на сегодня является графика, которая, несмотря на свою детализированность и псевдотрехмерность, смотрится крайне посредственно. И еще необходимо отметить такую важную черту "Евразии", как стебовый юмор, присутствующий буквально во всем, начиная от имен бойцов и заканчивая залихватской и совершенно неожиданной для стратегии подобного рода музыкой.

Мы могли бы дать обширное preview по "Евразии" в этом номере, но решили немного выждать в расчете, что сейчас появится играбельная демо-версия, позволяющая окончательно составить себе впечатление об интересности и о качественном уровне "Евразии". Соответственно, в следующем номере ждите развернутое preview по демо. Если таковое все же не появится (всякое возможно в нашей неустойчивом мире, сами понимаете), то... То тогда посмотрим. :)



Никита

На FTP-сервере компании "Никита" появился патч для космической стратегии "Паркан". Прежде, чем вдаваться в описание функций патча, укажем на основной его недостаток. По технологическим причинам размер патча получился воистину гигантским — 51.551.783 байт (разбит на 36 дисков). Адрес для скачивания: ftp://ftp.nikita.ru/patches/parkan/3dfx.fixed/.

Что же касаемо функций, то все они будут реализованы в "Паркан 3Dx" — в новой версии игры, выходящей в самом начале 1998 года. Учтите, что это ни в коей мере не вторая часть и не add-on — "Паркан 3Dx" является доработанным и улучшенным вариантом, первейшим из достоинств которого станет поддержка 3D ускорителей (3Dfx Voodoo, NVidia, Permedia, Riva 128, ATI Rage и других).

Первейшим — но не единственным. Во-первых, наконец-то появится возможность играть с джойстика — отсутствие таковой отмечалось как один из неоспоримых недостатков оригинальной версии "Паркан". Во-вторых, внесены коррекции в коды движка, благодаря чему реализовались динамический свет и полный экран в режиме полета. В-третьих, появятся новые звуковые дорожки. И самое важное — пресловутый джампер, который надо было долго и упорно отыскивать на самой ранней стадии игры, теперь обнаружить будет куда как проще (кому приходилось его искать — тот уже осознал всю ценность данного нововведения :)).

Появление "Паркан 3Dx", безусловно, следует считать весьма приятным событием. Однако остаются те, кто уже приобрел изначальную версию игры, а скачать огромный патч по тем или иным причинам не в состоянии. По этому поводу мы звонили в компанию "Никита". Как удалось выяснить, в таких случаях "никитинцы" планируют действовать в зависимости от ситуации. То есть все зарегистрированные пользователи "Паркана" могут рассчитывать на поддержку и помощь, позвонив в "Никиту".

Hi-Reflex Interactive

В Интернет появился сайт компании Hi-Reflex Interactive, партнера Snowball Interactive в создании Mercury 8. По адресу http://www.chat.ru/~hireflex/ вы можете посетить их вполне стильные страницы. Сама Hi-Reflex Interactive находится в городе Орел. Помимо прочей информации, на сайт выложена концептуальная графика на тему пиратства в космосе. Здесь же можно прочесть информацию о вакансиях. Как и везде, требуются знающие люди.

Мультимедиа Экспо '97

Третья специализированная выставка с таким названием, организованная АО "РОСИНЭКС — Российские международные выставки", прошла в ЦМТ на Красной Пресне с 19 по 22 ноября. Не вдаваясь в излишние подробности, перечислим итоги проводившегося в ее рамках конкурса российских мультимедийных CD-ROM — "Контент. Осень-97", в котором приняло участие 30 продуктов.

По решению жюри Гран-при был присужден CD-ROM "Генералиссимус Суворов" (ГММ А.В.Суворова, "Авангард-Светлана-Мультимедиа"), по трем номинациям был отмечен диск "Владимир Высоцкий. 60-е" ("Коминфо", "Артинфо", "Solyd Records"), по двум — "Москва — для вас" (Cordis media Ltd.). Призерами стали следующие работы: "Открытая физика 1.0" ("Физикон"), "Вокруг света в 80 дней" ("Ньюком", Auer Verlag GMBH/Институт искусственного интеллекта), "Александр и Наполеон. История двух императоров" ("Интерсофт", музей-панорама "Бородинская битва", "Русская рыбалка" ("ДОКА"), "С пивом по жизни" (РМЦ, "Инфостудия ЭКОН"), "Пой со мной. Караоке" ("Компьюлинк"), "Невский Проспект" ("Порсил Лтд.", ИМИСС, "САМ"), "Lingua Match Pro" ("ДОКА"), "Тайны Соловецких островов" (РУСС, 1997 Гарант-Парк).

К слову говоря — на выставке был также и наш стенд. Основной целью "выставиться" было лишний раз пообщаться с теми читателями "Навигатора", которые пришли на "Мультимедиа Экспо". Что любопытно — то был исключительнейший случай, когда некто по имени Геймер ненадолго материализовался на публике и пару дней тусовался около стенда, не в меру усердно заговаривая случавшихся подобраться на опасную близость к стенду посетителей. ;)))

Следующая выставка "Мультимедиа Экспо '98" намечена на декабрь 1998 года.

Гребенщиков на компакте

В январе 1998 года обещан CD-ROM рок-группы "Аквариум", прозывающийся "Кольцо Времени". В реализации проекта приняли участие компания "БУКА", издательства "ЛЕАН" и "Триарий" и, естественно, сам Борис Гребенщиков.

"Кольцо" состоит из двух частей, первая из которых представлена в виде трехмерных виртуальных миров (начиная с квартиры в Питере и заканчивая Тибетом), связанных с творчеством певца. Различные объекты в этих мирах содержат свыше 40 песен и видеоклипов. Если игрок их разыщет, ему откроется путь во вторую часть кольца, где находятся еще несколько десятков песен и клипов.

Естественно, на диске имеется дискография и тексты песен "Аквариума" и Б.Г., фотоальбом с комментариями друзей и соратников, а также экспозиция собственных картин Гребенщикова.

Планы Intel

Компания Intel продолжает мощнейшую кампанию по продвижению на рынок процессоров Pentium II. Причем в первом квартале 1998 года будет полностью прекращено производство процессоров Pentium, а к концу следующего года, согласно планам Intel, процессоры Pentium с технологией MMX будут производиться в количестве, обусловленном потребностью рынка мобильных PC.

И — увы, господа игроманы, никто не обещал нам с вами, что это будет дешевое удовольствие. Если в настоящее время средние

требования компьютерных игр к процессору находятся на уровне Pentium 133–150, то к концу 1998 года можно ожидать их повышение до Pentium II с частотой 266–300 MHz.

Далее. В 1999 году грядет 64-разрядный процессор, известный под кодовым названием Merced, который будет выпускаться по разрабатываемой корпорацией Intel технологии 0.18 мкм. На Merced'е будет функционировать все программное обеспечение, которое ныне работает на 32-разрядных PC с процессорами производства Intel.

Разработка архитектуры с 64-разрядным набором инструкций ISA (instruction set architecture) велась с 1994 года совместно с Hewlett-Packard. Она получила название EPIC (Explicit Parallel Instruction Computing). Среди примененных технических решений — т.н. "явный параллелизм". Если в предыдущих моделях процессоров исходный код преобразовывался компилятором в последовательный машинный, который после этого распараллеливался процессором, то в Merced распараллеливание кода будет осуществляться уже на уровне компилятора.

Compulink

Свыше четырех лет назад в магазине "БиблиоГлобус" на Кировской появился отдел, в котором компания "КомпьюЛинк" одной из первых начала осуществлять розничную торговлю персональными компьютерами, комплектующими, аксессуарами и т.п. Сначала это была техника от Acer, Hewlett-Packard, Unisys, а после образования собственной компании по разработке компьютеров — CompuLink Research Inc. — на прилавках появились персоналки CLR.

В настоящее время "КомпьюЛинк" располагает в Москве сетью из восьми салонов (среди которых — самый большой салон в Москве на ул.Удальцова). На состоявшейся в декабре пресс-конференции руководство "КомпьюЛинк" обнародовало достаточно интересные данные. Оказывается, заниматься розницей — не такое уж простое дело. Действительно выгодным оно становится с открытием пятого-шестого магазина. Ежегодные финансовые вливания в каждый салон получаются от восьмисот тысяч до миллиона долларов. Причем в последнее время отмечено существенное увеличение интереса покупателей к компьютерным салонам. Причина, по мнению представителей компании, кроется в том, что процесс покупки в салоне разительно отличается от покупки "в подвале". Не говоря уже о последующем сервисном обслуживании. Да и цены больше "не кусаются" — после установления прямых контактов со многими изготовителями компьютерной техники.

Если согласиться со всем вышесказанным, то следует один любопытный вывод. Похоже, что мы вступаем в период отмирания небольших компьютерных фирм. Едва ли в ближайшем будущем они окажутся в состоянии противопоставить розничным программам компаний класса "Компьюлинк" что-либо сравнимое по привлекательности для конечного пользователя.

Релизы

Игры

"Мечты во сне и наяву" (Cryo/Амбер)
"Противостояние. Военная хроника" (ДОКА Медиа)
"Сказки на бересте" (ДОКА Медиа)
MadSpace (Auric Vision)
G.A.G. (Auric Vision)
"Братья Пилоты. По следам полосатого слона. Подарочное издание" (1С/Геймос)

Мультимедийные разработки

"Агата Кристи. Виртуальный концерт" (1C/CompactBook/Райс-Лис'С)
"Арт-студия" (New Media Generation)
"Московскія прогулки. Архитектура. История. Быт москвичей" (Кирилл и Мефодий)
Бодибилдинг-Клуб (Амбер)
Школа танцев (Амбер)

Акелла

Фирма "Акелла" занимается разработкой перспективных компьютерных игр. На постоянную работу требуются программисты, владеющие С, Ассемблер, Win32, 3D- и 2D — аниматоры. Контактные телефоны: 742-4019, 742-4023, 243-0323. E-mail: arkhipa@aha.ru.

Multimedia Service

Анализ и финансирование игровых и мультимедиа проектов на любой стадии разработки. Тел: 275-67-01 (Максим Наумкин, E-mail: *mmserv@postman.ru*).

Приглашаем к совместному сотрудничеству в составе рабочих групп следующих специалистов:

- художника-дизайнера, свободно владеющего пакетами программ компьютерной графики и трехмерной анимации;
- концептуального художника, свободно владеющего пакетами программ компьютерной 2D-графики;
- программистов (C/C++, Intel x86 32 bit assembler, DirectX, Macromedia Director, etc.).

Тел: 275-24-31 (Николай Румянцев, E-mail: *mserv@aha.ru*).

Анкета, которую вы можете заполнить, находится на сервере фирмы *www.postman.ru/~mmserv.*

Лаборатория виртуальной реальности кафедры прикладной математики Санкт-Петербургского морского технического университета совместно с фирмой "ЛитаСофт" создала мультимедиа-альбом на CD-ROM, рассказывающий о боевых действиях российского флота при обороне Порт-Артура в 1904 году. Альбом посвящен 300-летию Российского флота и планируется как первая часть энциклопедии истории развития флота в России.

Система содержит следующие разделы: описание, фотографии, трехмерные анимационные модели двадцати девяти кораблей I-ой Тихоокеанской эскадры; сведения о более чем ста офицерах, погибших или получивших ранения во время боев при обороне Порт-Артура; версии некоторых эпизодов боевых действий, воссозданные с помощью компьютерного моделирования и анимации; виртуальную экскурсию по палубам эскадренного броненосца "Ретвизан"; многое другое.

Диск отрекламирован в журналах "Военный парад" и "Морской журнал" осенью этого года. Авторы демонстрировали диск на выставке "Нева 97", проходившей в Санкт-Петербурге в сентябре 97 года.

К сожалению, финансирования на тираж у авторов нет. Если Вас заинтересовала данная работа и Вы можете купить имущественные права на данный диск или сотрудничать с авторами в качестве издателя или инвестора, то мы готовы обсудить условия возможного сотрудничества.

С авторами можно связаться: по телефону: (812) 219-57-06 доб. 223; по факсу: (812) 219-78-66; по e-mail: vrmike@mail.nevalink.ru. Руководитель коллектива авторов — Михаил Анатольевич Михайлов.

Редакция "Навигатора" хотела бы приобрести коробки (retail boxes) с некоторыми играми *первых изданий*. А именно:

4D Sport Boxing, Battle Tech: Cresent Hawk's Inspection, Big Business, Covert Action, Darklands, David Wolf: Secret Agent, Death Track, Defender of the Crown, Dinopark Tycoon, Floor 13, Future Wars, Goblins 1, Iron Man, Jones in the Fast, Lane, King's Bounty, Larry 1 (ega), Life&Death 1, Mad TV 1, Mad TV 2 (на английском), Maelstrom, MechWarrior 1, Megatraveller 1, Monkey Island 1, Pirates!, Rags to Riches, Red Storm Rising, Sam&Max, Star Control 2, Storm Master, Street Rod, Syndicate 1, UFO: Enemy Unknown.

Всем заинтересовавшимся обращаться на pdavydov@ilm.net либо звонить по телефонам редакции.

Ведущие рубрики новостей:
World News — Андрей Шевченко,
News Russia — Игорь Бойко
Заметка про "Евразия: Апокалипсис":
Иван Самойлов

INTERNET TOP 100

Место:	Недель в чарте:	Название игры:	Разработчик/Издатель:	Жанр:
1	12	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
2	50	Diablo	Blizzard	RPG/Action
3	9	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
4	57	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	Strategy
5	56	Command & Conquer/Counterstrike	Westwood/Virgin	RTS
6	10	Jedi Knight	LucasArts	3D Action
7	25	Dungeon Keeper	Bullfrog/EA	Strategy
8	10	Fallout	Bioware/Interplay	RPG
9	5	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
10	94	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
11	26	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Action/AutoSim
12	4	Tomb Raider 2	Core Design/Eidos	Action/Adventure
13	56	Master of Orion 2	MicroProse	Strategy
14	73	Quake/add-on	Id/GT	3D Action
15	21	X-COM 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
16	4	Myth: The Fallen Lords	Bungie	RTS
17	9	Gettysburg!	Firaxis/EA	Wargame
18	13	Dark Reign: The Future of War	Auran/Activision	RTS
19	7	Riven — The Sequel To Myst	Cyan/Red Orb	Quest
20	41	Magic: The Gathering	MicroProse	Strategy
21	1	Quake 2	Id/Activision	3D Action
22	4	Blade Runner	Westwood/Virgin	Adventure
23	4	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/EA	Sports
24	6	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	Arcade
25	107	Warcraft 2/add-on	Blizzard	RTS
26	10	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
27	10	Constructor	System 3/Acclaim	Strategy
28	11	Ultima Online	Origin/EA	RPG
29	5	Pax Imperia: Eminent Domain	Heliotrope/THQ	Strategy
30	10	Incubation: Time Is Running Out	Blue Byte	Action/Strategy
31	8	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
32	11	Lands of Lore 2	Westwood/Virgin	RPG/Adventure
33	8	Entrepreneur	Stardock	Strategy
34	14	Hexen 2	Raven/Activision	3D Action
35	65	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda	RPG
36	19	Warlords 3: Reign of Heroes	SSG/Red Orb	Strategy
37	35	Need for Speed 2/SE	Pioneer/EA	AutoSim
38	12	NHL '98	EA Sports/EA	Sports
39	6	Grand Theft Auto	DMA/BMG	AutoSim
40	28	Moto Racer	Delphine/BMG	AutoSim
41	79	The Settlers 2	Blue Byte	Strategy
42	9	Uprising	Cyclone/3DO	Action/RTS
43	57	Tomb Raider/add-on	Core Design/Eidos	Action/Adfventure
44	24	LBA2: Twinsen's Odyssey	Adeline/Activision	Quest
45	52	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	Action
46	33	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	Action/SpaceSim
47	24	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
48	7	Close Combat 2: A Bridge Too Far	Atomic/Microsoft	Wargame
49	37	Theme Hospital	Bullfrog/EA	Strategy
50	108	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
51	85	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
52	62	Avarice: The Final Saga	CSS/Stardock	Quest
53	4	Longbow 2	Jane's/EA	AviaSim
54	43	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
55	3	Final Liberation (Warhammer)	SSI/Mindscape	Wargame/Strategy
56	114	Championship Manager 2	Domark/Eidos	Sports
57	10	Ignition	Unique/Virgin	AutoSim
58	29	Capitalism Plus	Enlight/I-Magic	Strategy
59	6	NBA Live '98	EA Sports/EA	Sports
60	23	Betrayal in Antara	Sierra	RPG
61	4	Championship Manager 97/98	Domark/Eidos	Sports
62	49	M.A.X.	Interplay	Strategy
63	61	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	RoboSim
64	7	Zork Grand Inquisitor	Activision	Quest
65	74	Grand Prix 2	MicroProse	AutoSim
66	8	Broken Sword 2	Revolution/Virgin	Quest
67	2	Netstorm: Islands at War	Titanic/Activision	RTS
68	93	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
69	3	F1 Racing Simulation	UbiSoft	AutoSim
70	34	Vigilance on Talos V	PolyEx	Arcade
71	16	Birthright: The Gorgon's Alliance	Sierra	RPG/Strategy
72	1	Test Drive 4	Accolade	AutoSim
73	54	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	Strategy
74	1	C&C — Sole Survivor	Westwood/Virgin	Action/RTS
75	2	Seven Kingdoms	Enlight/I-Magic	RTS
76	167	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
77	38	Interstate '76	Activision	AutoSim/Action
78	71	The Pandora Directive	Access	Quest
79	116	Heroes of Might & Magic	New World/3DO	Strategy
80	40	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	3D Arcade
81	54	Steel Panthers 2	SSI/Mindscape	Wargame
82	6	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	Quest/Action
83	104	Galactic Civilizations 2	Stardock	Strategy
84	1	Baseball Mogul	Infinite Monkey	Sports
85	1	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	Strategy
86	35	Creatures	Cyberlife/Mindscape	Artificial Life
87	26	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	Quest
88	36	Outlaws	LucasArts	3D Action
89	12	688(I) Hunter/Killer	Jane's/EA	Sim
90	12	Dark Colony	Gametek/SSI/Mindscape	RTS
91	51	Discworld 2	Psygnosis	Quest
92	55	Fifa Soccer '97	EA Sports/EA	Sports
93	4	Steel Panthers 3	SSI/Mindscape	Wargame
94	7	Lose Your Marbles	SegaSoft	Puzzle
95	62	You Don't Know Jack 1-3	Berkeley/Sierra	Puzzle
96	52	Privateer 2: The Darkening	Origin/EA	Action/Strategy
97	107	The Dig	LucasArts	Quest
98	21	B.U.G.S.	Stardock	Arcade
99	1	SubSpace	Burst/Virgin	Action/Advent
100	34	Pod	UbiSoft	AutoSim

[illegible] основе [illegible] PC Games Top 100, выпуск 260, 22 декабря ([illegible]) World [illegible] http://www.worldcharts.com

Of Light and Darkness
The Prophecy

Жанр:	Квест
Издатель:	Interplay Productions
Разработчики:	Tribal Dreams и Heartland Enterprises
Срок выхода:	Первый квартал 1998 года
ОС:	DOS

Между Светой и Тьмой

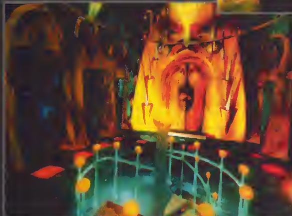
Раз в тысячелетие отверзаются Врата, отделяющие реальность от потусторонних пространств, и силы Света и Тьмы вступают в противоборство за судьбу человечества. Такое уже случалось не менее шести раз. И до сих пор ни одна из сторон не могла победить, и сохранялось равновесие.

После очередного тысячелетнего тайм-аута створки Врат вновь пришли в движение. Трудно не догадаться, что от исхода грядущей битвы зависит будущее мира на следующую тысячу лет. Какая сила победит — та и будет править миром.

И еще... Согласно пророчеству трехсотпятидесятилетней давности, особую роль в грядущей битве Света и Тьмы сыграют некие оживающие картины.

Все беды от женщин

Самые грандиозные события, как и положено, случаются неожиданно и без всякого намека на свою грандиозность. Вас зовут Майк. У вас есть сестра — танцовщица в Лас Вегасе, с соответствующими внешними данными. Все неприятности, как обычно, случаются от женщин. Вдвойне — если они причисляют себя к высокому искусству и мнят себя экзальтированными особами возвышенно-эстетического характера.



И с чего ей приспичило тащить вас в Беверли Хиллз? в картинную галерею? осматривать полотна какого-то ненормального (по слухам) французского художника, прозываемого Рувелем? Точнее, *кажется* его звали Рувелем — разумеется, вы не составили себе труда выучивать наизусть столь бесполезное для вас имя.

Ну и что? Безусловно — выставка. Выставка как выставка. Картины. Правда, какие-то подозрительные, смотрятся как живые... Проявляя минимум интереса к сестре и максимум интереса к тому, чтобы не стоять на месте, а прошвырнуться по окрестностям галереи, вы отправляетесь на экскурсию, глазея в равной степени на: а) посетителей, б) себе под ноги, в) ну и на картины заодно тоже.



...Вы услышите женский крик, чем-то сильно напоминающий сестринский, и броситесь на голос. Вбежав в одно из отнюдь не центральных (а потому и не слишком людных) помещений галереи, вы станете свидетелем того, как просунувшиеся изнутри картины ручищи втягивают вашу очаровательную сестренку вовнутрь. Вы опрометью броситесь к ней на помощь — но не успеете — только ноги в туфельках мелькнут перед носом. Тем не менее, вы накинетесь на картину с кулаками...

Когда оживут картины...
тогда половина мира погибнет,
потонув в крови...
Мать Шиптон, 1641

И привет тебе в потустороннем мире, дружище. Ты повторил путешествие сестры — и теперь тебе предстоит разыскивать ее, дабы затем вместе с ней вернуться в мир людей. Правда, для успешного возвращения мир людей сначала придется спасти, а то возвращаться будет некуда.

Сюрреализм в Эдеме

Графика Of Light and Darkness великолепна, и она является одним из первостепенных ее козырей. Все декорации отрисовал известнейший французский художник-сюрреалист Жиль Брувель (Брувель — Рувель, экое совпадение...).

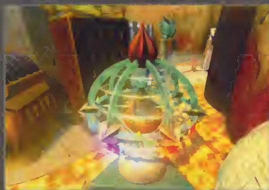


Объекты и персонажи состоят из полигонов. Причем любые предметы можно перемещать и как-либо использовать. Добавьте к обрисовавшейся идиллии множественные источники динамического света с соответствующими им подвижными тенями, а также различные фокусы с прозрачностью воздуха, и...

И вы составите себе представление о движке Eden (Эдем), созданном на Heartland Enterprises. Ранее движок еще нигде не применялся.

Механикой перемещений персонажа Of Light and Darkness изрядно напоминает Zork Nemesis. В любой сцене можно повернуться на 360 градусов, причем скорость скроллирования изменяется в зависимости от того, насколько быстро вы ведете по экрану курсором мыши. При этом, учитывая заявленные системные требования — 486DX2-66 и 8 Mb RAM — движок обещает быть крайне быстрым.

Предполагается объемный звук — шумы и шорохи должны доходить до



ушей играющего оттуда, откуда нужно. Если добавить сюда странноватую фоновую музыку, получим классический атмосферный ужастик, в котором каждый поворот головы может привести к, мягко говоря, неожиданным впечатлениям.

Интерфейс с протянутой рукой

Все управление производится при помощи мыши. Традиционный, хорошо заметный на цветном фоне белый курсор в форме руки легко цепляет любые объекты и перетаскивает их, например, в Inventory, полоска которого выскакивает по первому требованию правой кнопки мыши.

Как будет происходить взаимодействие с персонажами, с которыми придется разговаривать (а таковых в игре 51 штука), пока не ясно. Известно, что генерироваться эти обитатели потустороннего мира будут случайным образом, но вот что это значит на практике и каким образом это сочетается с "головоломками на основе действий персонажей", а также со вплетением действующих лиц в нелинейно развивающийся сюжет игры, представить пока что сложновато.

Вообще же, часть персонажей являются оцифровкой с реальных людей, а часть — призваны к жизни усилиями художников-трехмерщиков. Перечислим некоторых типчиков из числа тех, с кем Майку предстоит столкнуться в своих приключениях. Мефисто — хранитель комнаты Евклидовых Ужасов. Адская кукла Миранда. Байбл — книжник из Таинственной Библиотеки. И так далее.

Убийца для семи грехов

Головоломки разбросаны по 60 областям, соответствуют семи смертным грехам и распределены по трем уровням постепенно нарастающей сложности. Прохождение, судя по всему, будет происходить в ограниченные временные промежутки — то есть вам постоянно придется быть "на часах". Последнее слегка настораживает... Еще больше настораживает, что, кажется, все семь грехов олицетворены в неких соответствующих им персонажах, которых по ходу дела придется приканчивать, этим самым подрывая основы проникновения зла в наш мир. А может, наоборот, с ними сотрудничать? Чревоугодить, прелюбодействовать и прочее подобное. Не переборщили бы сценаристы с наворотами...

Да, и вот еще. В зависимости от выбранной вами стратегии поведения, порядка решения головоломок (сюжет, как вы помните, нелинеен) и того, насколько и каким образом вы захотите изменить будущее человечества, вступив в борьбу Света и Тьмы, в конце игры вы сможете увидеть один из десяти финалов. Верно, трагические концовки тоже предполагаются.

Компоненты будущего

Уже сейчас можно уверенно сказать, что на руках у разработчиков имеются сильные карты: замечательная графика, нелинейность, возможность многократного прохождения и невысокие системные требования. К тому же, Interplay ведет себя так, будто в рукаве у нее припасено еще несколько тузов и пара джокеров (которых предположительно зовут Крутой Сюжет и Играбельность). Насколько это правда, мы узнаем уже через два-три месяца — именно столько времени (давайте будем оптимистами) осталось до выхода Of Light and Darkness — The Prophecy.

Василий Андреев



Preview

Robot Madness

Robot Madness относится к тем играм, которые вот уже пятнадцать лет радуют всех любителей незатейливого отдыха в обществе компьютера. Конечно же, это аркада. Простой, но увлекательный игровой жанр.

Робот Марвин был несложной конструкцией, предназначенной для извлечения полезных ископаемых в шахтах мегакорпорации HardCorps. Но по причине сильной радиации и воздействия агрессивной среды в электронном мозгу Марвина произошли необратимые изменения. Марвин стал разумным, отвечающим за свои поступки существом. Он приходит к выводу, что в мире есть гораздо больше интересных вещей, чем пожизненная работа на шахтах. И Марвин бежит. Помочь ему убежать от преследователей, спасти свою позитронную жизнь и исследовать пять гигантских миров станет вашей задачей.

Компания Beam Software, разработчики Robot Madness, видимо, испытывают сильнейшую ностальгию по старым-добрым временам. С другой стороны, они являются явными сторонниками технического прогресса. Благодаря именно этим обстоятельствам мы получаем простую идею игры в интересной реализации (все объекты и лабиринты Robot Madness полностью трехмерны). Обещаны самые передовые визуальные эффекты, 16-ти битная цветовая палитра и звуковое сопровождение в стиле techno.

Но основной гордостью разработчиков является режим "multiplayer без границ" — Robot Madness поддерживает неограниченное количество игроков через ЛВС или Интернет.

Минимальные системные требования игры — Pentium, 16 Mb RAM и 2 Mb video RAM. Обитать Robot Madness будет под Windows 95. Издатель — Melbourne House.

Тимур Хайдапов





Drachen Zor



Жанр:..3D файтинг
Издатель:....................................Southpeak Interactive
Разработчик:....................................8th Wonder Games
Срок выхода:....................................Начало 1998 года
ОС:..Windows 95

В связи с наступившим бумом RPG-подобных игр начинаешь каждый второй проект подозревать в причастности к ролевикам. Так получилось и с Drachen Zor. При первоначальном рассмотрении игра казалась чем-то diablo'подобным. Потом, при ознакомлении со связанными с ней информационными материалами, стало понятно — это просто еще один 3D файтинг.

Наверное, авторы обиделись бы на определение "просто еще один". И, отчасти, справедливо. Ведь они проделали немалую работу, которая, по их мнению, позволит выделится их проекту из общей (серой / грязной / гнусной) массы. Было бы неплохо, если бы их мнение оказалось верным.

Дракен Зор на Ог м' Гракере

Сюжет игры незамысловат, что, впрочем, традиционно для жанра. Drachen Zor на некоем непонятном языке означает Dragon Gate. Эти самые Драконьи Врата расположены в мире Драккор на острове Ог м' Гракер. И являют они собой громадный пространственно-временной провал, владение которым дает огромную мощь, силу и славу. На власть над Вратами претендует местный Император. Чтобы подкрепить свои претензии делом, ему нужен воин, защищающий его интересы. Для занятия этой вакантной должности и объявляется ристалище, на которое созваны лучшие бойцы из всех кланов Империи. Победитель станет Лордом Врат, проигравшие же... ну, вы и сами догадались.









Воины и воксели

8th Wonder Games особо упирает на то, что у каждого из 16 воинов своя уникальная история, мотивация и тому подобное. Судя по имеющейся информации, это действительно так, бэкграунд персонажей хорошо проработан. Но с другой стороны, разве это не норма для файтингов? Также никого не удивит, что у каждого бойца свои удары, движения, комбо и эффектные концовки. Так что Drachen Zor вряд ли будет откровением.

Но с технической точки зрения нам грозятся преподнести нечто из ряда вон выходящее. Сражаться вам предстоит на девяти трехмерных воксельных ландшафтах. Сами же герои составлены не из текстурированных полигонов, что стало уже надоедать, а по принципу Blade Runner — каждый в виде единого как угодно масштабируемого и видоизменяемого вокселя.

Все это стало возможным с помощью нового движка V-Engine, разработанного на 8th Wonder Games. Помимо воксельной графики, он поддерживает и более-менее традиционные эффекты: всякие там тени, реальное освещение и неограниченное число точек обзора. Среда, на которой происходят бои, должна быть интерактивной (возможно, какие-нибудь извержения лавовых источников, падение камней с небес и прочее). Также обещается самообучающийся AI, способный запоминать ваши самые эффективные связки и приемы и им противодействовать.

Альянсы по мордобитию

Разумеется, Drachen Zor следует установившимся ныне правилам хорошего тона. Жить он будет под Windows'95, а multiplayer поддерживается всякий: хошь по модему, хошь по локалке, а можно и в Интернет. Максимум бойцов в схватке — четверо, причем при желании они могут вступать в альянсы друг с другом.

В общем, есть вероятность, что это будет действительно что-то свеженькое. Но — во уж непонятно, с чего бы это! — не оставляет предчувствие о "просто еще одном" 3D файтинге, разве что в необычной графической интерпретации и с некоторыми не встречавшимися раньше возможностями.

Андрей Алаев

Starship Troopers

Жанр: .... Action–strategy
Издатель: .... MicroProse
Разработчик: .... MicroProse
Срок выхода: .... Первая половина 1998 года
ОС: .... Windows 95

От Хайнлайна до Microprose



Вас раздражают насекомые? Прекрасно! Скоро вам предоставится замечательная возможность рассчитаться с ними за все. Но имейте в виду — их будет очень много. Кроме того, они будут большие и умные. И ваша наружность ненавистна им ничуть не меньше. Именно так обстоит дело в новой action–игре от компания MicroProse, которая обещает стать чем–то любопытным.



А начало борьбе с противными букашками положил известный писатель–фантаст Роберт Хайнлайн. В одном из своих произведений он столкнул в смертельной схватке две расы — землян и инсектоидов. Идею подхватили и развили кинематографисты в совсем недавно появившемся кинофильме Starship Troopers (режиссер — Пол Верховен). И вот теперь разработчики MicroProse и владельцы авторских прав из Sony Signatures подписали соглашение о создании серии компьютерных игр, основанных на вселенной Starship Troopers.



Дихлофосом их, дихлофосом

Открывает серию игра, жанровая принадлежность которой находится между стратегией и action. Вам предлагается принять командование десантным подразделением, численностью от 5 до 20 солдат, координируя действия каждого солдата в реальном времени. Таким образом, можно сказать, что Starship Troopers — симулятор боевых действий, схожий с Terra Nova. Каждый пехотинец вооружен до зубов самым современным оружием и облачен в особые доспехи. По ходу игры арсенал доступного оружия невероятно расширяется — от лучемета до тактических ядерных бомб. Количество подчиненных десантников пропорционально воинскому званию командира и также зависит от вашего прогресса. Таким образом, крайне желательно минимизировать потери личного состава — тогда, вместе с командирскими лычками, вы получите доступ к самым разнообразным средствам выведения насекомых.



В качестве противников космической пехоты выступают те самые мерзкие, насекомовидные инопланетчики. Те, которые из фильма. Ареной боевых действий становятся открытые пространства, долины и холмистая местность. Чтобы неизбежное в таких случаях ограничение видимости не слишком угнетало игрока, пехотинцы с помощью специального устройства смогут совершать прыжки, сильно увеличивая зону прямой видимости. Как видно, Starship Troopers обещает широкий простор для тактического мышления.

Особое мнение программиста

Разработчики на данный момент закончили работу над движком. Надо отметить, что это та же команда MicroProse, которая занимается играми для Sony PlayStation, поэтому аппаратный рендеринг для них — как открытая ладонь. Именно по этой причине в стане разработчиков идут споры — делать ли наличие 3D ускорителя обязательным в системных требованиях или нет. Сторонники 3D–обязаловки приводят два весомых аргумента. Во–первых, на каждый персонаж игры приходится около нескольких сотен полигонов, а самих персонажей на одном экране может быть порядка десятков. Зачем же так перегружать процессор, он просто не вытянет. И второй, более любопытный довод: “настоящий геймер не пожалеет 150 долларов на ускоритель, или это не настоящий геймер”. В чем–то они, конечно, правы. Только бы игра этого заслуживала.

А так как выход Starship Troopers заявлен на конец лета 1998 года, то дальнейшие разговоры о конкретике не совсем уместны. Ведь мы знаем, что до лета все десять раз переменится. Или все игроманы поголовно обзаведутся 3D акселераторами.

Вячеслав Варванин, Александр Ланда

THE War OF THE Worlds

Жанр:	Real–time стратегия
Издатель:	GT Interactive
Разработчик:	Rage Software
Срок выхода:	Лето 1998 года
ОС:	Windows 95

Никому не приходило в голову, что более старые миры вселенной — источник опасности для человеческого рода; сама мысль о какой–либо жизни на них казалась недопустимой и невероятной... А между тем через бездну пространства на Землю смотрели глазами, полными зависти, существа с высокоразвитым, холодным интеллектом, превосходящие нас настолько, насколько мы превосходим вымерших животных, и медленно, но верно вырабатывали свои враждебные нам планы.

Г.Уэллс

Столетие вторжения марсиан

Первое вторжение марсиан на Землю состоялось 10 августа 1898 года — Герберт Уэллс подробно описал его в своем романе "Война миров". С тех пор откуда только на нашу планету не вторгались: и с Антареса, и с Юпитера, и с Венеры... Но марсиане все равно сохранили за собой право первенства.

Отпраздновать столетие романа Уэллса представлением событий знаменитого марсианского нашествия в жанре компьютерных игр первой решилась английская компания разработчиков Rage Software.





Под реалтайм заточенный сюжет

Разумеется, The War of the Worlds будет стратегией в реальном времени. Уже сам сюжет располагает к выбору именно этого жанра.

Взять, например, точку зрения марсиан. На Землю прилетает несколько снарядов с минимумом оборудования (но наисовершеннейшего), минимумом техники (но мощной и убийственной); минимумом живой силы (но очень умной). И с этими минимумами нужно освоиться во враждебной среде, успеть укрепить позиции и развиться до того, как противник (в данном случае — люди) соберут свои слабенькие, но такие многочисленные войска и смогут нанести первый ответный удар. Стремительность требуется? Да! Стратегические решения нужны? Опять–таки, да! Что за жанр, угадайте...

Кто сказал "action"? Хм, положим, издатель игры, GT Interactive, действительно считает, что в "некоторые моменты напряженность действия будет как в хорошей action", но все же The War of the Worlds — это стратегия. В реальном времени, конечно же.

Две большие разницы

С точки зрения людей, дело еще интереснее: ко всем упомянутым стратегическим прелестям добавляется замечательный фактор научных исследований — главное захватить первый марсианский треножник, а там уж мы своих, землянских–то, понаделаем...

Хорошо, а если посмотреть на все в целом? Радует полная непохожесть воюющих сторон, и это значит, что мы получаем сразу две совершенно разные игры. И, судя по всему, именно в этом разработчики видят всю прелесть выбранной темы: по крайней мере, мультиплейер (по сети) рассчитан только на двух человек и возможен только в режиме противостояния.

Кстати, противостояние столь непохожих культур показалось сценаристам Rage Software настолько мощным двигателем сюжета, что они отказались от разбиения игры на миссии и решили целиком и полностью положиться на нелинейность и свободный полет искусственного интеллекта и фантазию живых игроков.

Место и время

События "Войны миров" Уэллса происходили в совершенно конкретных, реально существовавших местах Англии. Штаб квартира раз-



работчиков The War of the Worlds располагается как раз неподалеку. В результате мы получим на экране компьютера точную модель *того самого* английского ландшафта — со всеми холмами, горами, реками, дорогами, садиками и городками.

Предполагается, что поле игровых боевых действий будет полностью трехмерно и полигонно (приблизительно как в Total Annihilation), текстурировано в 16-битном цвете и динамически освещено с учетом как направленных, так и ненаправленных источников света и в зависимости от смены дня и ночи. Скриншоты хотя и мелковаты, но впечатляют — мало в каких играх можно увидеть, как холмы отбрасывают тени.

В процессе игры рельеф будет меняться (под действием взрывов и всевозможной окопно-технологической деятельности) а вывести его на экран можно будет в любом разрешении, какого позволят добиться ваш монитор и видеокарта.

Марсиане в стиле ретро

Меню доступных к управлению/уничтожению войск не ограничивается классическими треножниками и новорожденными земными танками: разработчики обещают военно-морские суда, субмарины, летательные аппараты и даже подземные буровые снаряды.

Радует, что и техника, и постройки выполнены в стиле "на рубеже веков". (Игр, оформленных таким образом, очень мало — с ходу можно припомнить разве только Gene Machine и "жюльверновский" сценарий к Civilization II). Когда имеешь дело с классикой, очень важно выдержать стиль.

Говорить о спецэффектах пока рановато — на картинках они смотрятся не слишком уж впечатляюще, но: по словам Rage Software, специально для игры разработана некая "dynamic particle system" для живописного моделирования огня, дыма, тумана и взрывов. Однако принимая во внимание тот факт, что Rage Software разрабатывают сверхпродвинутый в графическом плане Incoming, ожидать можно действительно многого.

Полька для марсианина

За музыкальное сопровождение нашествия отвечает хорошо известный в Англии Джефф Уэйн (Jeff Wayne), который однажды уже музицировал на уэллсовскую тему и в 1978 году (к 80-летию марсиано-человеческого инцидента) записал инструментальный альбом The War of The Worlds, который продержался в списке английских хитов лет шесть, завоевал несколько призов и неоднократно использовался для сопровождения телевизионных и радио постановок. Для игры Джефф Уэйн написал 45 минут новых инструментальных аранжировок.



До выхода The War of the Worlds остается больше чем полгода, и информации пока что явно недостаточно. Например, не совсем понятно, каким образом марсиане смогут избежать уничтожения сразу же после приземления? Смогут ли они получать подкрепление со своей красной планеты? Насколько далеко людям будет дозволено продвигаться в исследованиях, будет ли у них возможность сравняться с марсианами? Окажутся ли марсиане способны, как это было у Уэллса, питаться людской кровью и умирать от земных бактерий? Понадеемся, что уже в следующем году сможем получить ответ на это.

Вопрос более важный и более интересный — это возможность нового вторжения марсиан. В настоящее время планета Марс удалена от нас, но я допускаю, что они могут повторить свою попытку в период противостояния. Во всяком случае, мы должны быть к этому готовы.

Г.Уэллс

Василий Андреев





Burnout



Жанр: ....Автосимулятор
Издатель: ....Bethesda Softworks
Разработчик: ....Motion Software, Hot Rod Magazine
Срок выхода: ....Начало 1998 года
ОС: ....Windows 95

X–Car Experimental Racing стал неудавшейся попыткой компании Bethesda утвердиться на рынке гоночных автосимуляторов. Обилие настроек и игровых возможностей не смогло скомпенсировать слабое представление разработчиков о том, что представляет собой езда на машине как таковая, и X–Car, собрав букет весьма скептических отзывов в игровой прессе, плавно отчалил в небытие вскоре после появления на свет.

Что ж, реалистичность всегда относилась к разделу труднодостижимых целей. А бороться с лидерами в жанре серьезных автосимуляторов можно только силами реализма... либо же — неординарностью.





Возможно, именно такими и были соображения разработчиков из Bethesda, когда они задумывали Burnout, в котором впервые за всю историю автосимуляторов воспроизводится особый род соревнований — Drag Racing.

Реактивный автопробег

Для американцев Drag Racing — вполне обычная и известная вещь, однако для России — в диковинку, так что требуется пояснение. В заездах, проводимых на идеально гладком отрезке шоссе или в соляном каньоне, участвуют всего две супермашины. Дистанция — четыре мили. Цель соревнований — обогнать соперника и приехать первым, почетное второе место не котируется. Машины в Drag Racing, как правило, оснащены реактивным или ракетным двигателем и отличаются сумасшедшими техническими характеристиками. Например, мощность двигателя — 6000 (!!!) лошадиных сил. Всего за 0,8 секунды развивается скорость от 0 до 100 миль в час. За три секунды эти истребители на колесах разгоняются до 250 миль в час, а к моменту финиша их скорость оказывается равна 320 милям в час.



Соленое бездорожье

На выбор играющего будет представлено 20 принципиально различающихся моделей автомобилей — от классики до наиболее современных представителей класса. Количество треков — тоже в районе двадцати, причем они существенно отличаются друг от друга разнообразием природно–климатических условий.

Разработчики из Motion Software заявляют, что новое творение ни в коей мере не превратится в аркаду (собственно, такие опасения имеют место быть, так как схема соревнований Drag Racing является крайне упрощенной, хотя и зрелищной). Предполагается, что в Burnout любитель реалистичных автопробегов встретит реальную физическую модель поведения автомобилей на трассе и многочисленные настройки, выполняемые перед началом заездов.

Игра основана на движке Xngine, который лег в основу SkyNET и на котором создается The 10th Planet. Xngine изначально поддерживает 3D акселераторы и позволяет реализовать несколько вариантов поддержки режима multiplayer — сеть, модем, Интернет.

* * *

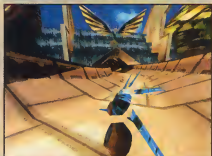
Bethesda позиционирует Burnout как будущего основателя направления Drag Racing на PC. Свежо предание — да после X–Car, честно говоря, верится с трудом. Хотя — не будем спешить с преждевременными выводами. Всякое возможно. Добавляет надежд и участие профессионального автожурнала — Hot Rod Magazine. В конце концов, ведь и классический The Need for Speed создавался при деятельном содействии автожурнала...

Леонтий Тютелев



Не сбавляя оборотов, практически сразу вослед за появлением приятной во всех отношениях International Rally Championship (в России локализована как "Международный Чемпионат Ралли" фирмой "Дока") компания Europress заявила о скором выходе новой гоночной игры под названием XLR 8. Однако несмотря на то, что издатель у игр один, общего между IRC и готовящейся к выходу в свет XLR 8 будет очень и очень мало.





Разработчиком XLR 8 выступает студия Speedworks. В заявлениях об игровых характеристиках не разу не употреблялись слова симулятор и реализм, а следовательно, XLR 8 будет чистейшей аркадой с непрерывным действием и красочными взрывами. Да, собственно, разработчики именно это и утверждают. Соревнования проводятся на футуристических трассах. В вашем управлении окажется сверхскоростной и очень высокотехнологичный мотоцикл или, по крайней мере, нечто сильно на него похожее, имеющий на своем борту ровно столько вооружения, сколько потребуется для уничтожения оппонентов. Или чуть побольше.

Козырем XLR 8 объявляется графика и полнейшая свобода перемещения в пространстве, нигде до этого на таком уровне не реализованная. Издатели заявляют, что поехать вы сумеете на все четыре стороны, и на этот раз у вас не возникнет синдрома "невидимых стен" или "езды по рельсам". Вы сумеете повернуть именно туда, куда желаете, и тогда, когда сочтете это нужным. По поводу графики известно то, что движок XLR 8 ориентирован, прежде всего, на работу с трехмерными ускорителями, а особенно 3Dfx. Производители обещают не оставить в стороне и такие чипсеты, как Riva и Power VR. Нас прямо–таки ждут не дождутся освещение в реальном времени, сочные и в меру сглаженные текстуры и сумасшедшая скорость графики.

Выход этого проекта планируется на конец 1997 года, территория заездов — Windows 95.

Леонтий Тютелев





Preview

Werderstr. 15-19, 50672 Köln, BRD
МЫ ГАРАНТИРУЕМ
ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО, ПРИЕМЛЕМЫЕ ЦЕНЫ

CD-ROM & VIDEO CD SERVICE

ТИРАЖИРОВАНИЕ CD-ROM & VIDEO CD
ПРОИЗВОДСТВО DVD ИЗ ОДНИХ РУК

6-дневный срок исполнения заказа, стоимость матрицы включена в цену

НАШИ КЛИЕНТЫ: 1С, Коминфо, Никита, Амбер, Домашний компьютер, Тивионика, Традиция, Compulink, Inser, Promt, Lazer Art, Master Tape, Saturn-Machanics, West Bridge, Antistress, MCD и многие другие



высококачественная офсетная и трафаретная печать на диске

лучшие цены на тиражи 1000-2000 экз.

металлический бокс для 1 или 2 дисков (офсет, трафарет, возможен барельеф)

круглые металлические коробки для 1 диска + буклет

Digipak, Digiboks а также все остальные Digi...

Коробка Вашей Мечты
складные коробки с липучкой и без

картонная упаковка (различные виды и форматы)

ЛЮБЫЕ ВИДЫ УПАКОВКИ ПО ВАШЕМУ ЗАКАЗУ

защита диска от несанкционированного копирования

Тел./факс в Кельне: +49 221 530-32-71, Тел.: +49 171 215-08-29
Мобильный факс: +49 171 211-12-15
Москва: 956-32-32 абонент 305066
E-mail: 101646.1637@compuserve.com

Спецификации, цены, виды упаковки:
http://www.tradition.ru/cdrom_videocd



на основе демо-версии

Жанр:	Action с элементами стратегии
Издатель:	GT Interactive
Разработчик:	Extreme Studios
Ожидается:	Первый квартал 1998 года
ОС:	Windows 95

Бороться и искать, найти и перепрятать...
(из песенки)

В начале были комиксы

До сих пор команда особого назначения с молодецким названием Youngblood все свои подвиги совершала на страницах популярных на Западе комиксов Роба Лифельда. Не покладая рук и не опуская дул, молодцы боролись с преступниками, учеными-маньяками, инопланетчиками и всевозможными их комбинациями. Стараниями GT Interactive приключения спасителей мира теперь продолжатся на экранах компьютеров.

По следам предателя

Компьютеризированным супергероям придется разбираться со своими внутренними проблемами. Совершенно случайно кому-то из сотрудников Youngblood удалось узнать, что Доктор Левитикус, который долгое время притворявшийся другом и соратником, на самом деле — гнусный предатель. Прямо под носом у суперменов Левитикус открыл портал в адские измерения и отправился за спрятанным где-то в потусторонних мирах Кодексом Драхмы — свитком с записью генетического кода всех живых существ, когда-либо появлявшихся во вселенной. С его помощью злодей собрался наштамповать себе войско особо опасных мутантов, победить команду особого назначения Youngblood, и тогда ему уже никто не сможет помешать завоевать мир. Допустить этого, как вы понимаете, ни в коем случае нельзя. Вам придется отправиться вслед за предателем, найти Левитикуса и конфисковать у него манускрипт.

Семейство героикус, подвид киборгус

В вашем распоряжении одиннадцать героев, из которых можно набрать команду численностью от двух до шести человек. "Человек" в случае Youngblood — понятие довольно условное, поскольку все в этой организации — сплошь человекообразные киборги. Да и суперменов также не особо понятно, за кого считать: лица у них, прямо скажем, не слишком человеческие — трубки, полумаски, противогазы и респираторы — любой коллекционер пластмассовых трансформеров был бы в полном восторге. У каждого героя, помимо общедоступного и в той или иной степени развитого умения обращаться с различными видами оружия, имеются особенные, "фирменные" дары. Например, гигантский киборг Badrock здорово умеет махать кулаками, а ниндзя-паладин Diehard оснащен "встроенным целительством".



■ **Ловушки обезвреживаются: а) двумя ударами кулаком по ближайшему штырю, б) гранатой. Изобретательность на максимуме**

Личностный фактор

Отличаются ваши будущие бойцы не только тактико-техническими характеристиками. В личном деле каждого из них есть еще и такой пункт, как "симпатии и антипатии": герои держат собственное мнение по поводу достоинств и недостатков своих коллег и будут охотнее работать с одними, чем с другими. А посему создание команды без прорехи и упрека не сводится к подбору взаимодополняющих суперменов, умеющих палить из любого встречающегося на уровне оружия. Надобно, чтобы они еще и приходили друг другу на выручку или, по крайней мере, не перестреляли друг друга в случае чего. Нечто подобное имело место быть в Jagged Alliance.

Элементы стратегии и RPG

Выбрав героев, можете либо отправить их воевать самостоятельно и независимо от вас и друг от друга, либо, переключаясь, управлять всеми по очереди. А можно взять на себя роль лидера и повести в бой всю команду сразу. Кроме убиения монстров, а в Youngblood это главное и, несомненно, наиболее увлекательное занятие, дающее к тому же заветную "экспу", ваши герои решают символические головоломки (часть из которых можно одолеть только совместно — один встал на кнопку, а другой прошел через отключенную ловушку), обучаются полезным умениям и растут в уровне, ищут дополнительную информацию (вроде как совершенно необходимую для развития сюжета) и собирают всевозможные предметы.

Героическая утиль

Заполнить ячейку inventory можно прежде всего каким-нибудь полезным артефактом класса power-up или же порцией одного из трех видов введенных в игру ресурсов — "материалами", "химикатами" или "техническими блоками". Из них исследователи и техники, обитающие где-то на расположенной вне игры базе,



■ Загон с зомбями под обстрелом. Только что зомбей было трое



■ На такой остров можно попасть только методом телепортацией. Вон зеленый огонек телепортатора светится...

в промежутках между миссиями будут мастерить для вас новое оружие и защитные средства. Кроме того, по всему полю расставлены колбочки с особыми составами, восстанавливающими здоровье и ману... гм, простите, силы, необходимые для проявления особых способностей.

Миссия, как она есть

Игра разбита на 11 уровней, отличающихся друг от друга декорациями, а также числом и постепенно нарастающей крутизной противников. Левитикуса придется разыскивать в джунглях, на склонах извергающихся вулканов, в пустынях, коридорах военных баз и на самом дне мрачного астрала. Сюжет каждой миссии прост и сводится к незатейливому заданию "пройти туда, плевать куда" — обычно это довольно далеко и опасно. В конце одиннадцатого уровня вы, разумеется, находите заветный Кодекс Драхмы и, в качестве бонуса, получаете последнюю возможность победить главного и самого опасного гада. Все. Где тут может вырасти нелинейный сюжет, обещанный разработчиками, пока что остается загадкой.

Демо-версия не считается!..

Сколько замечательных задатков у этой игры: и взаимоотношения в команде, и совместное ведение боя, и особые умения, и ресурсы, и экспириенс с уровнями... Увы, ничего этого в демо-версии увидеть не удалось — все было бледно и примитивно — противники бестолковые, боеприпасов до черта и больше, а артефакты валяются на каждом шагу. Этакая "приставочная Diablo", вся из себя веселая-аркадная и в изометрической проекции. Да и миссия была лишь одна — ни тебе экспириенса, ни тебе нового оружия, ни тебе сюжетной линии.

Понадеемся, что к моменту релиза в Youngblood появится хотя бы часть из заявленных возможностей. Если же этого не случится, то можно смело записывать Youngblood в разряд несостоявшихся проектов и забывать о нем, как о кошмарном сне.

Василий Андреев

Preview

UEFA Soccer



Еще одну попытку нарушить монополию EA Sports на рынке спортивных игр для PC предпринимает Ocean. На сей раз компания выступает издателем футбольного симулятора, разрабатываемого группой программистов из Power&Magic. Как следует из названия, представляемая игра не будут охватывать сборные всех стран мира, а ограничится лишь 48, находящимися под юрисдикцией УЕФА, плюс пять сборных "со стороны" и еще три секретные команды.

Соревнования будут проводиться на семнадцати стадионах, каждый из которых отличается неповторимой архитектурой и расцветкой газона. Матчи будут проходить в любую погоду: дождь, жарко, очень жарко. Да и качество полей будет различно — от идеальных, присущих лучшим стадионам Европы, до "болот", больше характерных для России.

Разработчики обещают сильную и невиданную доселе графику. Полностью трехмерные игроки (кто бы мог подумать...) и стадионы, по мнению издателей, будут выглядеть лучшими в своем роде. Несколько настораживает факт одновременного издания UEFA Soccer как для персоналок, так и для Nintendo 64. Ведь, как известно, для приставок сложных игрушек практически не делается, куда не ткни — там одни аркады. Да и не придется ли в меню пользоваться джойстиком? Очень не хотелось бы. Однако не будем надеяться на худшее, а лучше, оставаясь в полном неведении относительно системных требований, подождем релиза UEFA Soccer, намеченного на апрель 1998 года.

Леонтий Тютелев

WARHAMMER DARK OMEN

Жанр:	Real-time стратегия
Издатель:	Mindscape
Разработчик:	SSI
Срок выхода:	Конец 1997 года
ОС:	Windows 95

Warhammer: Shadow of the Horned Rat

Warhammer пришел из мира настольных игр, разрабатываемых британской компанией Games Workshop. Среда Warhammer — это фэнтезийный мир, населяемый традиционными для данного случая персонажами: орками, эльфами, дварфами, магами и прочим, прочим... (магическое оружие, заклинания, артефакты — все это, разумеется, присутствует). Не забыты и люди — их даже несколько кланов, и именно им выпала участь бороться с силами Хаоса.

В первом компьютерном варианте Warhammer (Shadow of Horned Rat) был заложен ряд оригинальных идей, ставивших игру в особый ряд тактических real-time стратегий:

1. Необычная система организации сражений, когда управление осуществляется не отдельными юнитами, а целыми подразделениями (будь то пехотные, конные или стрелковые).

2. Ваша армия переходила из миссии в миссию, постепенно наращивая опыт и повышая свои характеристики.

3. По результатам каждой миссии начислялись очки, и важно было не просто справиться с заданием, а выполнить его как можно лучше, набрав максимальное количество баллов (штрафовались потери среди мирного населения, а головы убитых врагов щедро оплачивались). Ведь эти самые очки — попросту ваши деньги, на которые вы могли нанимать воинов между миссиями. Далее, отправляясь, на очередное задание, вам было невыгодно брать всю армию (если вы видели, что можно справиться и меньшими силами), поскольку вся она состоит из наемников, которым нужно платить за участие в каждой операции.

4. Все миссии нанизывались на разветвленный и в целом нелинейный сюжет, причем разнообразные сценарные повороты зависели от того, насколько успешно вы справлялись (или не справлялись) с предыдущими заданиями.

Однако в целом игра получилась несколько сложноватой (особенно при освоении, да и справиться с заданиями было не так-то легко), а на прохождение всех 40 миссий требовалось очень много времени и усилий (имелись и досадные мелочи, как, например, невозможность регулировать скорость игры или ее трудность). И так получилось, что первый Warhammer вышел в начале 1996 года — в пору повального увлечения Warcraft II. (Кроме того, игра шла только под Windows 95, который еще не получил столь широкого распространения, как сейчас.)

Игорь Савенков



Warhammer II: Dark Omen

Warhammer: Shadow of the Horned Rat — культовая real-time стратегия, в высшей степени самобытная. Отличаясь недюжей оригинальностью, она при этом вписывалась в глобальную вселенную Warhammer, которая еще до игры долгое время существовала в настольных играх.

Вслед за первой частью следует вторая. Работы над Warhammer: Dark Omen уже подходят к концу — однако до сих пор в средства массовой информации не поступало почти что никаких толковых данных о готовящемся продолжении. Не мудрствуя лукаво, мы решили напрямую обратиться к разработчикам на SSI и выяснить все детали непосредственно в первоисточнике. Интервью было организовано через e-mail.

– Давай начнем с самого начала. Не сочтете ли вы за труд рассказать о том, как зарождалась идея перенесения настольной системы Warhammer в компьютерный вариант, что в итоге привело к появлению Shadow of the Horned Rat? И были ли люди, считавшие подобную конверсию невыполнимой затеей, изначально обреченной на провал?

– Несколько ребят в нашей команде – игроки в Warhammer Fantasy Battle со стажем. Идея о создании компьютерной игры на основе вселенной Warhammer исходила именно от них. При этом у нас ни разу не возникала мысль о невозможности реализации подобной задачи — мы с самого начала собирались делать игру по мотивам Warhammer Fantasy Battle, а не мучиться над ее прямым переложением. Именно поэтому Warhammer представляет собой real-time (а не пошаговую) стратегию.

– Когда началась работа над Dark Omen? Собирались ли вы ориентировать игру на трехмерные ускорители с самого начала разработки, или же данная мысль появилась позже?

– Начальный этап разработки Dark Omen пришелся на январь '96, а полным ходом работа пошла где-то в июне '96. Что касается 3D-акселераторов, то мы ориентировались на них с самого начала.

– Какие наиболее значимые элементы перенял Dark Omen из первой части? Что вы собираетесь изменить в игровом процессе? Или же вторая часть станет совершенно новой игрой?

– Несмотря на общий первоисточник — Warhammer Fantasy Battle, эти две игры получились совершенно разными. Dark Omen значительно свободнее трактует правила Warhammer, что позволило нам перевести игру скорее в жанр боевой аркады в реальном времени (real-time arcade battle game). В результате получился Warhammer, скроенный под формат компьютерной игры. Игровая среда Dark Omen реально трехмерна — с реальными алгоритмами прицеливания, реальными 3D траекториями и магией, реальными 3D столкновениями.

– В первом Warhammer у игрока была определенная свобода в выборе порядка миссий. Что мы можем ждать в сиквелле? Будет ли структура миссий нелинейной, или наоборот..?

– В Dark Omen игрок обладает определенной свободой в том, когда и какую миссию он будет проходить, поэтому сюжет игры можно считать достаточно нелинейным. Также в игре имеется множе-



ство причинно-следственных связей. Например, по пути к месту сражения к вам обратятся с просьбой помочь выиграть другой бой. Если вы согласитесь, то потеряете время и тем самым дадите противнику возможность лучше подготовится к основному сражению миссии. Соответственно — вам будут противостоять уже другие, более мощные силы. Игрок будет полностью в курсе всех обстоятельств, если ему захочется — он сможет загрузить сохраненную перед миссией игру и проиграть все варианты.

– Как можно было понять из пресс-релизов, движок Dark Omen окажется гораздо более сложным. Например, потеря вражеским юнита "здоровья" при попадании в него будет меньше, если между ним и вашим стреляющим юнитом окажется другой ваш юнит. На слух это кажется очень классным — и это поднимает целый спектр вопросов. Один из них — какого рода ландшафт будет в Dark Omen? Если 3D ландшафт — то не могли бы вы рассказать, каким образом вы планируете его создавать? И что насчет реализма битв? Возможно ли будет учитывать естественные преимущества местности?

– Как уже было упомянуто выше, вселенная Dark Omen является полностью трехмерной. Отсюда — множество новых тактических подходов. Например, подразделение ваших арбалетчиков обнаружило юнит противника. Если на линии прицеливания будет находиться здание/дерево/холм/другой юнит, то арбалетчики не смогут поразить противника. А вот лучники в подобной ситуации обладают способностью стрелять *над* препятствием и поражать врага. В игре значительно больше внимания уделено индивидуальным особенностям различных подразделений. Если юниты расположены на возвышенностях, то они обладают преимуществами в обнаружении противника и стрельбе по нему. Весьма важно учитывать особенности прицеливания — если противник обстреливает одного из ваших солдат, то можно вывести последнего из-под удара, переместив его за холм или другое препятствие. Если противник теряет юнит из виду — он перестает по нему стрелять. Это же свойство игры позволит играющему организовывать засады. Все игровые ландшафты были сгенерированы с использованием 3D Studio Max, после чего они прошли дополнительную обработку нашим собственным редактором, в котором, собственно, и происходит создание сражений.

– Как насчет новых юнитов из монстрячьего бестиария вселенной Warhammer (в сравнении с первой частью)?

– Dark Omen представляет собой кампанию против нежити, в которую для разнообразия были вставлены несколько схваток с орками и гоблинами. Всего в игре будет 20 типов "хороших" войск, в том числе: Bretonnian Grail Knights, Dwarf Warriors, Flagellants, Steam Tank, Ogres, Ice Mage, Bright Wizard, Pistoliers, Wood Elf Archers, Treeman.

"Плохишей" окажется чуток побольше — свыше 30 разновидностей. Нежить представлена такими войсками, как Vampires, Mummies, Necromancer, Screaming Skull Catapult, Undead Chariots, Wraiths, Zombies, Skeletons. Орки и гоблины, относящиеся сюда же, содержат в своих рядах Gigantic Spider, Giant Scorpion, Night Goblin Fanatics, Night Goblin Shaman, Orc Bolt Thrower, Orc Shaman, Trolls.

– Сейчас в real-time стратегиях все активнее внедряются тактические элементы. Например — отдача юнитам последовательностей команд. Планируются ли в Dark Omen возможности подобного же рода?

– Dark Omen представляет собой не походовую, а arcade battle game. Поэтому здесь невозможно задавать последовательности команд.

– Первый Warhammer отличался переусложненным интерфейсом и перенавороченной системой управления. Согласны ли вы с подобной оценкой? Изменилась ли система управления юнитами во время сражений?

– Действительно, все было слишком сложно. В Dark Omen сделано совершенно иначе, система управления стала простой и интуитивно понятной. Основные операции по управлению юнитами выполняются с помощью шести кнопок, да и указатель мыши является контекстно-чувствительным — он меняется, показывая, что произойдет, если вы щелкните мышкой в данном месте. У нас ушло три месяца на переделку пользовательского интерфейса, да и после этого мы дорабатывали его в соответствии с пожеланиями игроков-тестеров.



– Если не возражаете, то — вопрос глобального характера. В России первый Warhammer был и остается для многих культовой игрой. Однако отнюдь не массовой — есть много таких, которые вообще не заметили появления Warhammer, потому как в этот период вовсю резались в C&C и Warcraft. Но сегодня обычные real-time стратегии всем изрядно поднадоели, и все больше и больше игроков начинают выискивать что-то неординарное. И теперь мы, собственно, добираемся до вопроса — как вы представляете себе будущее Dark Omen? Какие у него шансы на успех при сегодняшнем раскладе интересов игровой общественности?

– Мы считаем, что Dark Omen получился не менее увлекательным, чем C&C или Warcraft, при этом он значительно разнообразнее и продуманнее. Благодаря очень простому интерфейсу пользователя игрок может приступать к игре сразу, не тратя время на внимательное изучение огромного руководства. Добавьте к этому трехмерность, нелинейность сюжета и причинно-следственные связи — все это привело к тому, что игра получилась чрезвычайно интересной. Мы действительно считаем, что нам удалось сотворить удачнейшую смесь аркады и стратегии реального времени.

– Разработка Dark Omen близится к завершению. Есть ли какие-либо элементы, которые вы хотели бы воплотить в игре, но вряд ли сумеете по причине дефицита во времени или еще по каким причинам? И... можно ли сейчас предполагать появление Dark Omen 2? В далеком будущем, конечно же.

– Нам очень нравятся те свойства и идеи, которые нам удалось воплотить в Dark Omen. Все, что мы хотели сделать — мы сделали, без исключений. Безусловно, как и в случае с любой другой игрой — вносить новые свойства можно до бесконечности, но станет ли игра от этого лучше?..

Интервью организовал
Петр Давыдов,
вопросы подготовил Игорь Бойко

INCOMING

Жанр:	3D аркада
Издатель:	Rage Software
Разработчик:	Rage Software
Ожидается:	Первый квартал 1998 года
ОС:	Windows 95

Знакомство с компьютерной игрой часто похоже на общение с девушкой. Самое первое preview — это первый восторженный взгляд на стройную фигуру и симпатичное лицо. Затем наступает черед демо–версии, приносящей, как правило, некоторое отрезвление — ваша любовь–с–первого–взгляда произносит свою первую фразу. И, наконец, появляется релиз, который вы можете увидеть вблизи, пощупать и попробовать. Тут–то и вылезут все незаметные недостатки, но будет поздно — деньги–то уже уплачены.

Игра Incoming, о которой пойдет речь, еще очень далека от завершения. Работа сейчас в самом разгаре, хотя релиз запланирован на весну следующего года. Разработчик и издатель — компания Rage Software — представила пока только скриншоты и демонстрационный видеоролик. И надо признать, графика Incoming производит просто сногсшибательное впечатление.

Однако давайте по порядку

Жанровая принадлежность Incoming совершенно очевидна — 3D аркада. Ничем оригинальным игра не хвастает — вы много двигаетесь по экрану и активно стреляете. Как это уже стало традиционным, средства передвижения меняются от миссии к миссии — вертолет, танк, ракетная установка и так далее. Кроме того, в Incoming ожидаются "руководящие" миссии, где игроку придется командовать — давать целеуказания и координировать действия дружественных юнитов. Конечно, такой вариант "командования" назвать полноценным тактическим руководством нельзя.



НЛО – они повсюду...

Завязка сюжета Incoming совершенно незамысловата — мы опять воюем с пришельцами. Оказывается, в недалеком будущем активность НЛО существенно возрастет, мешая дальнейшему освоению космоса. В ответ NASA сооружает станцию слежения за "летающими тарелками". Разумеется, такой поворот событий пришелся инопланетянам не по вкусу, и стройку века необходимо оборонять. Оборонять ее будете вы, вплоть до завершения первого эпизода Incoming. Затем действия переносятся в Арктику, а затем на Луну.

Каждый из четырех эпизодов содержит не менее 10 миссий. Задания весьма разнообразны — придется и атаковать и обороняться, искать топливо и боезапас, искать и освобождать заложников, и так далее.

Технологии дороже всего

А теперь пора перейти к тому, из–за чего Incoming, возможно, станет событием в мире компьютерных игр, — к игровой графике. Взгляните на скрины: трудно поверить, что объекты, изображенные на них — это динамические трехмерные модели. Да, 10 000 полигонов на один объект при 16–битной палитре — это очень много. "Но дело не только в этом," — утверждают разработчики 3D движка Incoming, — "огромное внимание уделяется прорисовке текстур. Именно за счет сочетания этих факторов удается добиться столь впечатляющих результатов." Можно даже посоветовать разработчикам обойтись без видеороликов — само игровое действо смотрится ничуть не хуже. С нашей стороны было бы странно пытаться перечислять и описывать все визуальные эффекты игры Incoming — ведь графика построена на применении 3D ускорителей.

Как следствие такой красоты, минимальные требования к ком-









пьютеру таковы: Pentium 166 плюс 3Dfx — и это при отключении половины графических опций. Для полноценной игры совершенно необходим Pentium II — 300 и какой-нибудь ускоритель типа Quantum Obsidian или Warp 5. Более того, в компании Intel проявили интерес к Incoming, избрав ее для демонстрации своего нового стандарта AGP.



Совершенно понятно, что Incoming — "технологическая" игра, демонстрирующая новинки и достижения компьютерной и игровой индустрии вместе взятых. И только. Потому как назвать ее оригинальной по сравнению с тем же Barrage или Extreme Assault совершенно невозможно. Вероятно, по этой причине интересна она будет скорее профессионалам и разрабатывающим "железо" компаниям, но никак не обычным игрокам.

Вячеслав Варванин

Preview



Какой-то бред: орленок Эд!
В.Высоцкий

Пролетая мимо Земли, неуклюжий инопланетянин по имени Эд уронил на нашу голубую планету банку с неким сильнодействующим средством, которое, пролившись, немедленно превратило все вокруг в один большой и красочный сюрреалистический мультфильм.

Теперь Эду приходится устранять последствия своей неаккуратности и разыскивать злосчастную жестянку, успевшую, тем временем угодить в лапы главного злодея с адской фамилией Hellish, претендующего на титул властелина мира.

Эд умеет корчить рожи, прыгать, бегать, красться, нырять и плавать, скользить по воздуху, цепляться за выступы стен, лазать по канату, рисовать, собирать и использовать всевозможные предметы, маскироваться по мере необходимости и, вследствие наличия собственного приватного AI, реагировать на все происходящее "интерактивным образом", то есть менять стиль поведения в зависимости от ситуации. Причем многочисленные физкультурные возможности даны Эду вовсе не ради поединков с тостерами-убийцами, хищными помидорами и прочими порождениями пролитой субстанции, а для решения головоломок, разбросанных по 15 трехмерным игровым мирам — от Подводного Царства до Пустыни Перевернутых Пирамид.

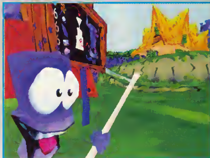
Tonic разрабатывался специально для Pentium II и AGP технологии, однако игра пойдет и на "скромном" P-120 с 16 Mb RAM и 3D акселератором. 16-битный звук будет записан как в системе Dolby Surround (для CD), так и в новейшей кодировке Dolby Digital AC-3 для DVD.

UbiSoft, совмещающая в себе должности издателя и разработчика, уверена, что Эда полюбят не меньше, чем Марио и Рэймана, и обещает регулярно выкладывать на свою интернетовскую страницу новые уровни и новых безумных персонажей. Появления супергероя для подрастающего поколения можно ждать в первом квартале 1998 года, и проживать он будет в среде Windows 95.

Василий Андреев





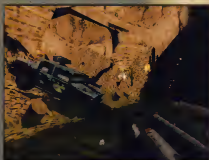


Duke Nukem Forever

Девятого декабря, после поступления в продажу коммерческой версии Quake 2, закипела работа над продолжением другой не менее знаменитой игры — Duke Nukem 3D. Очередная серия, как и предыдущая, будет типичным 3D action от первого лица. Однако, как известно всякому, технология для предстоящей серии была закуплена у компании id Software. И в связи со сказанным необходимо пояснить, что если вы уже где-то прочли, что появились скрины Duke Nukem Forever, демонстрирующие возможности нового движка Quake 2, то учтите — дело обстоит несколько иначе. Все картинки, которые вы видели прежде и видите сейчас, были сняты с экспериментальной версии, основанной на технологии Quake. Причина крайне проста — по условиям контракта, до выхода официальной версии Quake 2 компания 3D Realms не имела права пользоваться исходными кодами движка. Соответственно, до 9-го числа сотрудники компании ходили в гости к id Software, гоняли там чаи и учились работать с новой технологией. Результаты названного обучения и были опубликованы многими сайтами, посвященными Duke Nukem Forever (DN4), никаких других скринов команда Бруссарда на всеобщее обозрение еще не выставляла.

Если рассмотреть вопрос приобретения движка от id, то для 3D Realms это обычная практика — достаточно вспомнить Blake Stone, так что для опасений за изменение прежнего, всеми любимого образа Duke Nukem нет никаких оснований. "Дюк остается Дюком", — так говорят сами разработчики. Просто собственная технология 3D Realms, Prey, оказалась явно не готовой к тому, чтобы DN4 появился к лету-осени 1998 года. Поэтому и было решено лицензировать движок WinQuake, в который интегрирована поддержка ускорителей на основе OpenGL API, весь сервис QuakeWorld, изменены методы наложения текстур и анимации моделей. Наиболее важным изменением явилась смена описания всех моделей языком QuakeC в пользу .dll файлов, что не требует компиляции и, как следствие, представляет собою более быстродей-





ствующий и гибкий инструмент. Именно такой измененный движок и принято называть "технологией Quake 2", хотя как таковой ее не существует в природе. Таким образом, некоторые компании, заключившие лицензионное соглашение, самостоятельно, "от корней", дорабатывают движок Quake, как в случае с Half-Life от Valve Software. Другие, и среди них 3D Realms, предпочли взять уже модернизированную основу, чтобы потратить драгоценное время только на собственные, им одним известные манипуляции.



К моменту начала работ, как и полагается, нам доступен лишь самый минимум информации. Во-первых, сюжет — наш старый знакомый Dr. Proton задумал захватить Землю, все войска США нейтрализованы — идеальный момент для появления на сцене легендарного Дюка Ньюкома. Теперь, сражаясь с кибернетическим воинством Proton'a, разбитной блондин в солнцезащитных очках может пользоваться вертолетами, военной техникой и кататься на мотоциклах. И конечно же, он продолжает общаться с барышнями. Однако теперь общение стало гораздо разнообразнее — вместе с Дюком бок о бок сражается его боевая подруга — Bombshell. Что это за супер-женщина, пока неизвестно; известно, что ее действиями управляет AI и что, похоже, играть за нее можно будет только в multiplayer. Больше никакой информации нет — работа только начата. По мере поступления новых сведений мы обязательно сделаем полноценный preview по Duke Nukem Forever — безусловном потенциальном хите.

Александр Ланда

Девять принцев Амбера

на основе демо-версии

Жанр: ....Квест
Издатель: ....Сатурн
Разработчик: ....Сатурн
Срок выхода: ....Начало 1998 года
ОС: ....DOS

Произведения классиков фантастики обречены на экранизацию, или уж, по крайне мере, на "игровизацию". Настал черед и для знаменитого романа Роджера Желязны "Девять принцев Амбера" — культового произведения в жанре фэнтези, которое всегда считалось крайне сложным для постановки. Взялась за него воронежская компания "Сатурн", пока еще мало известная на российском рынке.

Разработчики стараются придерживаться сюжетной канвы романа, хотя и не соблюдают ее в деталях. Рассказывать сюжет смысла нет — первый том из серии "Девять принцев Амбера", представленный в игре, в одну статью уложить сложновато. Скажем лишь, что "Сатурн" воспроизводят книгу в приключенческом жанре стандартного двумерного квеста, с немного комиксовой прорисовкой персонажей и отрендеренными статичными задними планами.

Общая линия игры станет, насколько сейчас можно судить, полностью линейной, что проистекает из желания следовать оригиналу. Местами это, правда, доходит до смешного: например, чтобы рассмотреть висящую над кроватью картину, герой непременно должен подняться с кровати — смотреть на нее снизу он не может по определению. Другой пример — любое неправильное действие приводит к необходимости загружать сохраненную игру; оно в чем-то и естественно, потому как при попытке "импровизировать" вы тут же вылетаете за жестко обрисованные сюжетные рамки.

Предполагается, что "Девять принцев Амбера" станет первой частью — в дальнейшем "Сатурн" планируют поставить все девять частей, соответственно, будет серий игры. Трудно сказать, насколько это удастся — текущий вариант достаточно заметно отстает от мировых стандартов по качеству графики, по озвучке, по удобству интерфейса и по некоторым другим, уже менее важным критериям. С другой стороны, поклонникам книг Желязны появление подобной игровой серии может показаться интересным.

Игорь Бойко

P.S. Статья по "Девяти принцам Амбера" делалась в последний день работы над номером, и за этот срок нам не удалось, к стыду своему, снять скрины из демо-версии. Впрочем, это и не видится столь уж необходимым — вы можете посмотреть их на находящейся рядом рекламной странице.

ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА

КВЕСТ






1 квартал 1998 года


КОМПАНИЯ
САТУРН

394000, г.Ворнеж, а/я 297
Тел. (0732) 55-47-98
Факс (095) 926-57-70

Microsoft Flight Simulator

пятнадцать лет полета

В конце сентября 1997 года исполнилось пятнадцать лет наиболее значимому летному симулятору для PC — Microsoft Flight Simulator (MSFS). Общественность поклонников шумно отметила это событие на базе Microsoft в Сиэтле — съехалась большая тусовка журналистов, интернетовских деятелей, программистов и пользователей симулятора. Помимо вполне оправданного любопытства по случаю выдающегося события, собравшихся объединяла любовь и приверженность к полетам на PC с MSFS. Обстановка, как и следовало ожидать, сложилась праздничная — взаимные поздравления с юбилеем напоминали рождественскую вечеринку. В довершение всего хозяева торжества, радушная команда разработчиков, преподнесли всем собравшимся неожиданный и приятный сюрприз — новую, седьмую версию симулятора: Microsoft Flight Simulator 98. Журналы Microwings (Международная Ассоциация Пользователей MSFS) и Full Throttle (официальный MSFS журнал) красочно осветили событие в Интернет.

Со своей стороны мы также присоединяемся и поздравляем всех ветеранов Microsoft Flight Simulator с большим праздником и выходом в свет новой версии программы. Но пятнадцать лет — немалый срок, что произошло за это время?

Рассказать очень долго, так как произошло действительно многое. Только тех, кто активно появляется на FS-тусовках в Интернет, набралось уже более миллиона человек. Выросло несколько поколений пилотов, многие из которых обрели настоящие крылья, пересев от экранов компьютеров в кабины реальных самолетов. Создано более десятка крупных международных организаций, объединяющих пилотов MSFS. Появились специализированные фирмы и программные разработки, работающие в оболочке MSFS. Вышло в свет более полутора десятков книг разных авторов об этом симуляторе, издаются периодические журналы, посвященные исключительно Microsoft Flight Simulator. Энтузиастами создано несколько сотен web-сайтов, где можно отыскать самолеты, аэропорты, утилиты, приключения-миссии, карты и многое другое для разных версий MSFS.

А главное — MSFS вот уже пятнадцать лет как не только держит марку высочайшего качества (в отличие от некоторых других продуктов компании Microsoft), но и пользуется огромнейшей популярностью по всему миру. Чем не достижение для занесения на страницы книги рекордов Гиннеса?..

I. Вплотную к реальности

Игра или реальность?

Тут, по-видимому, настала пора стряхнуть с себя праздничное настроение и, дабы начать с самых азов, прояснить некоторые детали. Что вообще такое есть Microsoft Flight Simulator?

Возможно, кому-то подобное суждение покажется спорным. И тем не менее, Microsoft Flight Simulator — это не столько игра, сколько максимально приближенный к реалистичности симулятор летных моделей различных самолетов.

Вообще, на PC существует немало имитаторов боевых самолетов. Условно разделим их на две группы.

В первую группу войдут реалистичные, трудные в освоении игры типа Su-27 Flanker или F/A-18 Hornet. В них предпочтение отдается в большей степени процессу полета, чем динамике воздушных поединков.

Вторая группа — почти аркадные разработки типа F-22 Lightning II или Comanche 3, где, скажем, даже не требуется осуществлять посадку. Это очень красивые, динамичные и захватывающие игры — но при этом они являются ничем иным, кроме как слегка перефразированным action в воздухе.

MSFS не относится ни к одному из перечисленных классов, а стоит особняком, поскольку сам по себе является целым жанром. Жанром авиационного симулятора, ставящего во главу угла сам процесс подготовки к полету и собственно сам полет. Полет, воссоздаваемый с максимально возможной реалистичностью, когда исключаются всякая упрощенность и утрированность, свойственный любой компьютерной игре. Его нельзя сравнивать или отождествлять с какой бы то ни было игрой, поскольку последние предлагают, прежде всего, экстремальные условия боя или поединка, а обстановка полета там оказывается в той или иной степени вторичной. А в Microsoft Flight Simulator моделируются прежде всего полет и — связанные с ним впечатления и ощущения.



Моделируются для тех, кто хочет и любит ЛЕТАТЬ на своем PC, для тех, кто любит небо и ощущение полета.

As Real As It Gets!

Не прошло и года с момента выхода Microsoft Flight Simulator v 6.0, как появляется новая версия — седьмая, не считая переходных. Слоган Microsoft, приведенный в названии параграфа, в буквальном переводе означает: "Это настолько реально, насколько оно есть на самом деле!".

И правда — реализм самолетов стал воистину неоспоримым. К созданию FSW-98 подключились два крупнейших имени в авиационной промышленности мира — Cessna и LearJet. Их самолеты летают в частной авиации всех стран планеты, в том числе и нашей. Создание новой версии симулятора курировалось непосредственно производителями реальных самолетов, ими же и проводилось тестирование. В Интернет даже был забавный спор американцев о том, кто же первым выпустит на рынок новый реактивный самолет бизнес-класса — LearJet 45A, сама фирма LearJet или Microsoft? В итоге и оригинал,



■ г.Омск, Авиабаза Виртуальной Летной Школы VFS

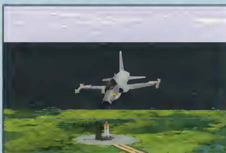
и его компьютерная модель появились на рынке почти одновременно — в октябре 1997 года.

Новый пакет рассчитан на Pentium 200 MMX и использует все преимущества трехмерных акселераторов. Очередное детище программистов почти не отличается от предшественников в смысле пользовательского интерфейса: по традиции Microsoft используется стандартный интерфейс Windows — окна, команды и меню. Зато сам симулятор стал еще красивее, нагляднее и реалистичней. MSFS-98 содержит 3000 аэропортов — в 10 раз больше, чем его предшественник, больше самолетов, больше визуальных погодных эффектов, трехмерные виртуальные кабины экипажей и — реальные дымчатые облака, прозрачные и стелющиеся тонким слоем. Думается, что даже те, кто недавно купил FSW-95, не откажутся от нового приобретения — FSW-98.

Да, и конечно же, FS наглядно подтверждает Интернет-идеологию Билла Гейтса: дополнительные самолеты и аэропорты, а также предполетная подготовка скачиваются с Интернет. Линк есть прямо в меню программы. FSW-98 также поддерживает multiplayer-режим через Интернет в среде Windows 95.

Узаконенный домашний тренажер

Итак. Очередная версия знаменитого симулятора продолжает свое шествие по планете. Клубы, ассоциации, видеофильмы, журналы, книги, CD-ROM с дополнительными программами, web-страницы...



Одна только Microsoft Press выпустила три книги об искусстве летать — что уж говорить о других издательствах подобной направленности!.. Пора бы и русским PC-пилотам включаться в мировое сообщество асов.

Но проблема в том, что научиться летать — дело непростое даже в русской летной школе, а MSFS — все ж таки англоязычная программа. Причем материал дается здесь в полном объеме, с детализацией и конкретикой, присущими реальному обучению летчика. Например, автор этих строк проходил подготовку в реальном летном ВУЗе и пилотировал самолеты. И смею вас заверить, дорогой читатель, что MSFS — это полноценный симулятор и отличная летная школа в одном пакете.

Несмотря на то, что симулятор очень быстро совершенствуется, летная наука, которая нужна для его освоения, не меняется уже на протяжении почти 100 лет. Самолеты-прототипы имитируются разработчиками настолько точно, что скоро мож-



■ АН-24. Выруливание на ВПП, г.Улан-Удэ

но будет пользоваться обычными книгами из реальной библиотеки летчика, чтобы летать на них.

Так что настраивайтесь на знакомство с серьезной авиационной литературой, если хотите узнать, что такое искусство летать. Не случайно же в комплект поставки MSFS входят документы FAA (Federal Aviation Administration — США), которые необходимо изучить для сдачи экзаменов на международную лицензию пилота любой категории, и список требований к кандидатам на летную подготовку! Между прочим, тем самым заканчивается давняя борьба за право признания MSFS в качестве официального дополнительного средства обучения летчиков, хотя неофициально это давно было уже признано многими летными школами мира. С выходом седьмой версии симулятора Федеральная Авиационная Администрация "выкинула белый флаг". Если раньше все версии симулятора Microsoft содержали строгую надпись на первой странице инструкции: "Данный



продукт не является тренировочной программой реальных пилотов", то теперь освоение MSFS засчитывается за 10 часов наземной подготовки (а всего их для частного пилота тридцать) и считается базой для сдачи зачета на допуск к полетам по приборам (IFR Rating). FAA все пятнадцать лет развития симулятора упиралась и упорно называла MSFS "игрой для персональных компьютеров", не более. Седьмая версия MSFS скрупулезно исследовалась FAA — и оказалось, что она отвечает всем необходимым требованиям. Я думаю, что это только начало. С развитием процессоров и операционных систем MSFS вполне может сделаться полноценным домашним тренажером и интерактивным обучающим средством по большинству аспектов летной подготовки.

Как стать настоящим пилотом

На компакте MSFS есть краткий мультимедийный курс летного обучения и приглашение в стены самой грандиозной и уважаемой летной школы мира — Flight Safety International Academy. В названной академии ежегодно обучается около пятидесяти тысяч человек. В основном Академия готовит т.н. корпоративных пилотов — тех, что возят бизнесменов на частных реактивных самолетах. Студенты приезжают со всего мира как частным порядком, так и по направлению фирм или государственных организаций. Здесь же обучают летчиков для ВВС, линейных пилотов авиакомпаний, инструкторов и технический персонал. В последние годы по всей планете корпоративная и частная авиация переживает рост в геометрической прогрессии. Люди ценят свое время, комфорт и совершенно эксклюзивные возможности, которые появляются в деловой жизни благодаря частному самолету.

Стоимость обучения начинается с 2000-2500$ (пилот-любитель) и достигает 7000-10000$ (линейный пилот авиакомпании), что во всем цивилизованном мире вполне гуманно и доступно, если принимать во внимание, что американская лицензия пилота является эталоном качества и действительна во всех странах мира. Кандидаты на первоначальное обучение принимаются из числа мужчин и женщин, которые, возможно, не имеют никакого представления о том, как выглядит кабина самолета.

Эта волна "окрыления" человека докатилась и до России. В Тушино, Шереметьево и многих других аэропортах красуются частные ЯКи, "Цессны", ТУ и даже



■ Взлет аэрофлотовского Boeing 767 из аэропорта Сургут

LearJet — самый популярный в мире бизнес самолет — реактивный шестиместный люкс за 18 миллионов долларов. У нас официально существуют частная авиация и пилоты-любители, или General Aviation, как это называется во всем мире. Слово General говорит само за себя — в США и Западной Европе количество рейсов частных и корпоративных самолетов перевалило за половину от общего числа полетов и уверенно подбирается к 80 (!) процентам.

Конечно, симулятор для PC не может считаться вполне достаточной для освоения самолета тренировочной программой, потому как при любом раскладе это все-таки развлекательный пакет. Но, освоив симулятор Microsoft, вы близко, очень близко подойдете к реальным полетам. Ощущение управления самолетом эта программа передает лучше любой другой из известных на рынке. К тому же, предварительная подготовка на домашнем PC как нельзя лучше подходит для столь сложного и многогранного занятия, каким является освоение реального самолета. Я бы сказал, что симулятор Microsoft даст вам понять вкус и сущность летного дела, а уж настоящую подготовку можно получить и потом, если на то будут желание и средства. Пустить в дело полученные навыки можно по-разному — будь то ваше хобби или цель всей жизни. Можно просто общаться в FS-тусовке на Интернет и летать не выходя из дома, а можно летать в Тушино с инструктором, а можно поехать на учебу и стать настоящим пилотом с международной лицензией. Как бы то ни было, добро пожаловать во всемирное братство компьютерных пилотов!



II. В воздухе и на земле

MSFS может дать вам попробовать, что такое управлять реальным самолетом. И достигнуто это будет целым арсеналом средств.

Земля

В программу заложен весь глобус Земли — как некая оболочка для расширения



географии полетов. Вы можете взлететь где угодно и отправляться куда угодно. Как только ваши координаты совпадут с тем или иным аэропортом, городом, линией океанского берега, рекой, островом и так далее — симулятор, любая из его версий, немедленно сгенерирует соответствующий ландшафт со всеми характерными местными ориентирами. Таково одно из главных преимуществ MSFS перед другими компьютерными симуляторами. Вы не ограничены набором миссий или выбором сценария — в вашем распоряжении вся планета.

Уже в базовой конфигурации MSFS-95 заложено около 250 аэропортов и военных баз США и около 70 столиц и крупных аэропортов мира. Даже есть посадочная полоса Space Shuttle с космическим центром и стартовым комплексом на мысе Канаверал. MSFS-98, как уже упоминалось, содержит в десять раз больше — 3000 аэропортов мира, причем около 200 из них — с фотореалистичной достоверностью.

В Интернет можно обнаружить около 5000 аэропортов и городов, а также просто ландшафтов самых разных уголков мира. Гибкая архитектура MSFS позволяет самому добавлять новые аэропорты, суб-программы и модули, новые страны и города, самолеты, новые приборные доски, десятки полезных утилит для планирования маршрутов, совершенствования графики и звука. Все это скачивается непосредственно с Интернет или приобретается на специальных CD-ROM сборниках.

На приведенных скриншотах вы можете увидеть города, которые пока не видел остальной свет. Это мои собственные авторские работы, являющиеся частью проекта "Россия". Все города совместимы как с MSFS-95, так и седьмой версией симулятора — MSFS-98. На очереди — Украина и Средняя Азия. Москва и Санкт-Петербург войдут в отдельный выпуск "Две русских столицы". Аэропорты оборудованы системами посадки, светотехническим оборудованием, разметкой рулежных дорожек с включаемым в сумерках и ночью освещением, радиосредствами и диспетчерскими радиочастотами. Инсталляция, что называется в "два клика". ("Клик" (click) вообще на жаргоне летчиков означает километр. В данном случае, понятное дело, речь идет о щелчке "мышью". — прим. ред.).

Если у вас вдруг сложилось впечатление, что земля в MSFS несет на себе только глобальное покрытие и моделирование городов, то это впечатление ошибочно. Кроме того, что она насыщена множеством объектов, а аэропорты являются моделями реальных сооружений, земля еще и видоизменяется со сменой времен года: все основные текстуры сделаны в нескольких вариантах для зимы, осени, лета и весны. MSFS определяет время по внутренним часам вашего компьютера и отслеживает дату. Это влияет на время восхода и захода солнца и на внешний вид планеты, причем не только по времени года, но и по точной календарной дате. Все современные средства воздушной навигации выполнены в точном соответствии с реальным миром, за исключением радиочастот и позывных. Последнее вызвано частой сменой радионавигационных данных в реальном мире и засекреченностью информации по отдельным странам (типа нашей). Однако над Соединенными Штатами можно летать по реальной авиационной карте, купленной через Интернет или в любом ближайшем аэропорту, где есть частный сектор. Все будет соответствовать реалиям.

С другой стороны, такая реалистичность может вызвать легкие затруднения у неопытных пилотов. Каждый город с аэропортами (MSFS Scenery) обычно сопровождается картами, очень похожими на настоящие, с указанием схем руления по аэропорту и расположением стоянок, с приведением района аэродрома, со схемой выхода из района аэродрома и схемами подхода для каждой ВПП. Радиосредства представлены всенаправленными радиостанциями (NDB), дальномерно-радиальными станциями (VOR, VORTAC, VOR-DME), радиотехническими системами посадки (ILS), радиомаячными систе-

мами (Approach Markers) и последним хитом нашей цивилизации — глобальной спутниковой системой воздушной навигации (GPS). Все эти средства работают, помогают выдерживать трассу полета, пересекать воздушные зоны и строить маневр захода на посадку по установленным коридорам. Чтобы пользоваться ими, необходимо, как минимум, знать эти системы. Поэтому потребуется провести предполетную подготовку, посмотреть карту, составить план полета (Flight Plan), ознакомиться с воздушными зонами вылета и назначения аэропорта, приготовить схемы руления, взять метеопрогноз по трассе, выяснить, с какой полосы по какой схеме (левый или правый круг) работает сегодня данный аэропорт, внести в план полета необходимые радиосредства, рассчитать топливо. Уже перед выруливанием диспетчер старта отправит вас к соответствующему торцу ВПП и передаст после взлета управление диспетчеру выхода из зоны. И только после этого начинается самое интересное —

Небо

Второй важнейший элемент любого симулятора — это сама воздушная среда. Движок MSFS, начиная с его ранних версий, содержит генератор погоды. Вся планета имеет глобальную атмосферную картину. Смоделированы все существующие типы облаков с характерными для них формой, высотами и метеоявлениями. Происходит генерация атмосферных фронтов — они имеют форму, размеры, направление и скорость движения.

Атмосфера в MSFS живет своей жизнью, независимой от ваших планов. Симулятор "не знает", куда вы собираетесь отправиться, и ничего не делает специально для вас. Случайный фактор погоды принимает такое же значение, как и в реальной жизни. Тем не менее, вы можете создать специально для своего полета несколько разных погодных зон — как будто получили прогноз погоды по трассе. Можно управлять такими понятиями, как размер, скорость и направление движения атмосферного фронта; тип и высота облачных слоев; ветры, их скорость, высоты и направления; болтанка в баллах, видимость от ста метров до неограниченной с множеством промежуточных значений; атмосферное давление и температура.

Пролетая облака, вы видите, как они растут и видоизменяются перед самолетом, меняют цвет в зависимости от освещенности. Во время заката они становятся перламутровыми, в сумерках — свинцовыми, а днем — белыми. MSFS-98 в режиме 3D покажет прозрачность и дымчатую водянистость облаков. Вас будет кидать в болтанку и сносить ветром на посадке. Можно доверить генерацию погоды случайному фактору — Random Weather Generation. Можно взять с интернетовских серверов, посвященных MSFS, файлы реальной погоды на сегодня и загрузить их в симулятор. Можно распечатать прогноз погоды по трассе, можно скачать спутниковые фотографии района полета в реальном времени.

Имитация звездного неба, лунного света и лунных фаз также выглядит достоверно. Звезды появляются в сумерках по одной от ярких к более слабосияющим на постепенно темнеющем небе и копируют созвездия соответствующего полушария. Луна освещает облачный покров под вами, сквозь разрывы туч мерцают огни городов и оранжевые гирлянды освещенных автодорог. В MSFS-98 закаты и восходы выглядят очень реалистично — это очень плавный процесс продолжительностью более часа. Все как положено, оранжевая полоска на дымчатом горизонте, постепенное просветление востока, восход, голубая половина с одной стороны и еще темная с другой. Постепенное умирание ночи и наступление дня — гашение огней городов и возникновение естественного света у вас в кабине.

Реализм управления

Выше упоминалось о моделировании радионавигации и оборудования аэродромов. Летные модели самих самолетов также очень точны. Реакции машины на ваши действия соответствуют самолетам-прототипам достаточно близко. Управление двигателями, топливной системой и другими агрегатами самолета очень похоже имитирует действия реального пилота. Задействованы триммеры, закрылки, дифференциальные тормоза, управление носовым колесом, работает электрощиток и воздушная система, идет контроль температур в двигателе и параметров масляной системы, задействованы органы управления спойлерами, рулежно-посадочными фарами, аэронавигационными огнями и проблесковыми маяками, на поршневых самолетах переставляется шаг винта и есть управление составом горючей смеси, устанавливается давление высотомера, работает коррекция гироскопа, включается освещение кабины, настраиваются радиочастоты УКВ-радиостанции, навигационных станций, транспондера (система опознавания) и радиокомпаса. В MSFS-98 можно даже прослушивать позывные приводных радиостанций кодом Морзе. Сделайте один полноценный полет между дву-



мя соседними городами по настоящим правилам "большой авиации" — и скажите себе: "Я это могу!"...

MSFS-98 содержит еще и компьютерную модель вертолетной динамики полета — вертолет фирмы Bell. Опять же, это — имитация профессионального уровня, которая потребует немалых усилий для освоения. Зато, когда вы сможете взлететь, а потом приземлиться на крышу небоскреба в маленьком вертолете бизнес-класса, гарантирую вам эйфорию победы и непроизвольную улыбку в диапазоне от уха до уха!..

Кстати, после "настоящего" полета в MSFS, когда вы проделаете почти то же самое, что каждодневно делает пилот, у вас возникнет вопрос: "А как же во время всего этого летчики умудряются вести радиосвязь, заполнять бортжурнал, обедать, разговаривать между собой, любоваться видами за бортом, а военные — еще и преследовать противника и вести бой?!" Сидя в салоне пассажирского самолета, вы спокойно закусываете, даже не подозревая, какая работа проделывается экипажем. Вот и попробуйте сделать так, чтобы самолет хотя бы пару минут летел по трассе на заданной высоте, а не болтался по всему небу. А когда получится это, то подведите многотонную махину к посадочной полосе и не размажьте ее по бетону, а аккуратно посадите. С этим справитесь — теперь выполните это в тумане или ночью. Ну и напоследок, отыщите другой город на планете (именно тот, который планировался), но не методом опроса местного населения



■ Заруливание на стоянку в аэропорту Сургут

и разворотами влево-вправо или поиском на экране спасительного курсорчика-указателя, или включением псевдоавтопилота, а по настоящему, с использованием плана полета и воздушной навигации.

Между прочим — автопилот очень хороший инструмент, он помогает пилоту. Но выглядит это совсем не так, как вы привыкли наблюдать в компьютерных играх. Автопилот имеет множество режимов полета и не может выполнить команду "полетели в Москву". Он будет держать курс и высоту, отслеживать радиомаяк или GPS данные, но настраивает и контролирует его все же пилот. И самолет по маршруту ведет не автопилот, а командир корабля. С включением автопилота летчик работает не меньше. Просто руки отдыхают от штурвала или ручки управления. Прочувствуйте сами, что за профессия у пилотов и за что их ценят как золотой фонд любой армии мира. Пилот — это не водитель самолета и не стрелок из авиационной пушки, это профессионал очень и очень высокого класса, который владеет огромным количеством навыков и знаний (и обязательно — талантом). Не всем удается пересесть с симулятора на самолет. Это врожденный дар.

Звук

MSFS-98, как и его предшественник MSFS-95, использует стереозвук. Если вы запускаете сначала левый двигатель LearJet, то звук нарастает слева, и тому подобное. Звук вообще претерпел сильные изменения в последней версии симулятора. У вас может, например, отказать двигатель на одномоторной поршневой Цессне. Представьте: приборы контроля двигателя заваливаются к нулевым отметкам, движок чихает, неровно молотит и останавливается. Самолет опускает нос. Сквозь прозрачный слой облаков уже просматриваются крыши высоких зданий. Тишина, и только ветер бьет в лобовое стекло. Слышны легкие поскрипывания металла обшивки. Ветер бьет в стекло сильнее и сильнее, и самолет начинает "петь", рассекая воздух. Стремительно в угрожающих деталях приближается земля. Вам нужно держать себя в руках и грамотно спасать свою жизнь. Если FSW-95 способствовал вырабатыванию адреналина и заставлял часто биться сердце, то FSW-98 уже способен всерьез пощекотать нервы самых искушенных пилотов.

III. Материально-техническая часть

Подготовка к полету

Первым делом, естественно, нужно приобрести Microsoft Flight Simulator for Windows 95. По понятной причине, его невозможно найти в отделах компьютерных игр большинства специализированных магазинов. Мне удалось получить MSFS-95 через магазин "Молодая Гвардия", что в Москве, на "Полянке". Там есть возможность сделать заказ. Я написал полное название продукта, и через 10 дней стал его счастливым обладателем.

Полная версия MSFS позволяет инсталлировать некоторые дополнительные программы и приложения. Вот лишь некоторые из них.



F-100 Air Inter в аэропорту г.Хатанга

BAO Flight Simulator Flight Shop — программа для изготовления новых самолетов под MSFS. Дает возможность соорудить любую машину с любой схемой раскраски и точно смоделировать аэродинамику.

BAO Tower — симулятор работы диспетчера в аэропорту, осуществляет модем-линк с пилотом FS и может отслеживать заход на посадку в режиме двух игроков. Тот, у кого работает программа FS, видит все команды диспетчера и ведет с ним радиообмен. Диспетчер, в свою очередь, видит у себя на экране самолет, как на радарах, так и визуально над аэропортом и на перроне во время руления, слышит доклады и выдает команды.



TRACAN — аналогично Tower, но с режимом multiplayer.

Airport-2000 — программа для создания "декораций" для MSFS: города, ландшафты, аэропорты, навигационные радиоточки, динамические объекты и так далее. Прилагается большая библиотека заготовленных элементов и объектов.

Apollo Software Scenery Designer Tools — еще более серьезный инструментарий для создания фотореалистичных новых городов MSFS. Позволяет создавать т.н. FS-приключения (FS Adventures) — миссии и рейсы с управлением живым голосом диспетчера и переговорами экипажа.

Apollo Software Aircraft Collection — серия CD-ROM с профессионально подготовленными самолетами и приборными досками под MSFS. Каждый тематический CD имеет собственное название согласно предлагаемой коллекции — Boeing Aircraft Collection, 60-s Classic Aircraft Collection и так далее.

Microsoft Scenery Pack — высокореалистичные сценарии от Microsoft. Копируют в деталях соответствующие регионы мира. Например, в Нью-Йорке вы найдете Статую Свободы, в Лас Вегасе прочтете названия казино на зданиях. Называются сценарии соответственно географическому району, например: Microsoft Paris, Microsoft Japan и так далее, всего около десятка регионов.

Microsoft FS Expansion Pack — вышел летом 1997, новые навороты в графике и звуке, новые города.

Math Maessen FS Flightplanner 4.1 — пакет, который автоматически готовит план полета и распечатывает полетный лист, полетные карты и схему подхода к аэропорту посадки. Вам нужно только выбрать тип самолета, аэропорт взлета и аэропорт назначения, а программа найдет все радиомаяки по трассе и разработает маршрут полета. При необходимости предложит пункты промежуточных посадок для дозаправки.

Quebec Virtual Pilots GPS v 1.1 for FS-6.0 — программа инсталлирует дополнительное средство навигации, а именно — GPS систему. Это глобальная спутниковая система навигации. Через простое меню вы вводите координаты и названия нужных вам точек на глобусе. Теперь у вас в кабине есть дополнительный пульт-дисплей. С идеальной точностью до 100 метров он приведет вас в эту точку. Готовые файлы с наборами координат по странам есть на Интернет.

Ну и, наконец, самое главное — в (легальной) коробке MSFS находится ***Flight Manual*** (руководство пилота) с полетными картами, а "родной" CD содержит радионавигационную информацию по аэропортам мира. Без этих данных вы сможете только взлететь, покружиться над своим аэродромом и плюхнуться обратно. Не зная радио-



частот посадочной системы и диспетчерской вышки, вы даже на своем аэродроме толком приземлиться не сможете. А о рейсах через океан придется просто-напросто забыть.

К вопросу о "железе"

Разработчики из Microsoft в качестве минимальной конфигурации для FSW-95 рекомендуют: Multimedia PC 486DX-66 или лучше, 8 Mb RAM. Но то, что было нормально и приемлемо для FSW-95, в применении к FSW-98 вызывает только недоуменный смех.

FSW-98 — разработка нового поколения и требует соответствующего своему поколению "железа". Движок изготовлен в расчете на Windows 98 и использует новейшие компьютерные технологии. Для получения максимальной отдачи от новой версии совершенно необходимо располагать: Интернет подключением, 3D акселератором, Pentium 200 и 64 Mb RAM. Кроме того, задействована уникальная функция Windows 98 — поддержка нескольких мониторов, имеется управление джойстиком с воздействием внешних сил — Microsoft Sidewinder, и тому подобное.

О джойстиках. Конечно, это не есть жизненная необходимость, однако средствам управления следует уделить пристальное внимание.

Система ThrustMaster — штука недешевая (по официальным расценкам получается от двухсот до пятисот "зеленых" и больше). Но эффект ее использования с лихвой компенсирует затраты. Это комплекс устройств управления производства США, которая по точности соответствует военному стандарту MIL XM-5400-3 и подходит для компьютерных тренировок при первоначальном летном обучении. В комплексе три компонента, благо, каждый из них можно купить отдельно. Рассмотрим каждый из них.

ThrustMaster F-16 FLCS (Flight Control System). Это полноразмерная модель реальной ручки управления самолета F-16, которую пилот держит правой рукой. В реальном самолете F-16 она располагается на правой приборной консоли у борта кабины.

ThrustMaster F-16 TQS (Throttle Quadrant System). Тактическая консоль и рычаг управления двигателем (РУД). Также, как и ручка управления, данная консоль смоделирована по образу и подобию реально существующего устройства управления от самолета F-16. Пилот держит TQS левой рукой.

TrustMaster RCS (Rudder Control System) — педали управления рулем направления и носовым колесом. Устройство копирует педали учебного поршневого самолета; сделано крепко и надежно, на стальном основании и с учетом правильности размера для взрослого человека. Предназначается устройство исключительно для Advanced Avionics Model в различных симуляторах. Казалось бы, не очень-то нужная вещь, принимая во внимание цену. Если вам не хочется выполнять фигуры пилотажа на спортивном или военном самолете — можете не приобретать RCS. Единственная ущербность вашего ощущения полета будет в том, что вам придется включить "автоматического второго пилота", который вместо вас будет давить педали при отклонении ручки управления в полете, чтобы координированно ввести самолет в разворот — Autocoordination ON в меню Aircraft-Realism. Но учтите, что для таких реалистичных программ, как MSFS, пробовать без педалей делать бочки, перевороты и развороты на горке — пустая трата времени. Во-первых, фигура все равно не получится как надо, а во-вторых, потеря высоты может оказаться очень большой, если не фатальной.

В заключение рассказа о джойстиках не могу не упомянуть об одной новинке — ***Microsoft Sidewinder Pro Flight Stick.*** Представьте себе, вы рулите по ВПП и физически ощущаете стыки бетонки через джойстик, касаетесь земли при посадке и ощущаете рывок переднего колеса, выполняете вираж, и рули наливаются свинцом с увеличением нагрузки, заходите на критические углы атаки и ощущаете нарастающую предсрывную тряску, пикируете на предельных скоростях, и вибрация флаттера начинает пробирать ваше тело через руку, которая держит джойстик. FSW-98 выдает контрольные импульсы на джойстик прямо из своего виртуального мира в мир материальный.

IV. Разбор полетов

Трудно подвести какое-либо заключение по столь выдающемуся и единственному в своем роде проекту, как Microsoft Flight Simulator. Да и нужно ли? Думается, MSFS за пятнадцать лет смог заслужить себе право выбирать, кому нравиться, а кому нет. Наверное, это и будет наилучшим заключением.

Хочется еще добавить, что научиться летать с MSFS непросто. И еще — это по сути дела целая вселенная со своими законами и обычаями, со своей жизнью. Например, в нашем клубе FSCC (Flight Simulator Countries Club) готовятся материалы для русскоязычных книг и WEB-страниц в помощь русским компьютерным пилотам. Аэропорты России — только часть большой работы.

И помните вот еще о чем: "компьютерные" пилоты очень часто становятся пилотами настоящими.

Желаю вам интересных маршрутов и мягких посадок!

Игорь "LANCELOT"

Microsoft Flight Simulator на Интернет

Тем, кто считает, что его время уже пришло и пора собирать чемодан в Штаты на учебу, сообщу адресок, где можно уточнить детали:

http://www.flightsafety.com.

Завершая первое знакомство с FS-сообществом мира, обязательно загляните на

http://www.microwings.com.

Это сайт Международной Ассоциации Аэрокосмических Симуляторов, посвященный Microsoft Flight Simulator. Здесь интересные материалы, всегда есть новые самолеты, панели приборов, аэропорты и многое другое. Можно заодно вступить в Ассоциацию и выписать роскошный журнал о FS. Благо подписчики Microwings Magazine — одна из крупнейших в мире групп пользователей Flight Simulator.



■ Bristol Blencheim над аэродромом г.Киренск

История непримиримой борьбы
за повышение размера игр,
против небрежного отношения к сюжету,
за качественное графическое оформление,
против плагиата,
за здоровую критику
и здоровую самокритику,
за привлекательность для начинающих,
за образцовое составление мануалок
и против недооценки собственных сил.
В приемной послышались шаги, голоса,
кашель, дверь распахнулась, движимая
властной рукой, и в комнате появилась
Тройка в полном составе — все четверо...
А. и Б. Стругацкие

Сказка о тройке

история жанра RPG в лицах

RPG — жанр древний. И родился он еще задолго до того, как первые восьмибитные персоналки начали осваиваться в квартирах и сердцах пользователей. Но нас эта глухая история, друзья-товарищи, не волнует. А что нас, в таком случае, волнует? А волнует нас, так сказать, сложная, порой мучительная история развития ролевиков на PC.

За долгие годы было слеплено (часто талантливо, но порой исключительно бездарно) совершенно титаническое количество RPG. В "Золотой Век" (1992-1994) их выпуском не занимался разве что ленивый. Но реальное влияние на развитие жанра оказывали только некоторые. Причем не только и столько отдельно взятые игры, сколько сериалы.

Речь у нас с вами пойдет именно об этих судьбоносных для жанра циклах. Это триумвират, троица, тройка серий, при одном лишь упоминании названий которых всякий отпетый ролеплейер благоговейно склоняет голову. Оркестр — туш!

Ultima.
Wizardry.
Might & Magic.

Однако у прочитавших эпиграф уже, быть может, закралось подозрение в каком-то подвохе. Если так, то вы наделены отменной интуицией, коей и можете гордиться. Аналогично роману "Три Мушкетера", где наиболее выделялся четвертый как бы "мушкетер", в истории названной тройки весьма заметную роль играла компания SSI. И поскольку ее вклад был если не самым значительным, то по крайней мере самым большим количественно, то с нее мы и начнем нашу трилогию в четырех частях.

SSI и TSR: вместе

Компания SSI долгое время припеваючи поживала на совсем даже не ролевых нивах. Основной ее продукцией были wargame'ы, пользовавшиеся стабильной и непреходящей популярностью. Но однажды кому-то из руководства стукнула в голову замечательная идейка: а не сбацать ли нам. господа, ролевичок-с?

К названной идее SSI подошли со всей возможной серьезностью. Потолковав, решено было купить лицензию на использование игровой системы и торговой марки AD&D у компании TSR. И — без всяких шуток — то было одним из самых удачных ходов за всю историю игровой индустрии в целом.

Предполагаю, что данный факт ныне известен всякому, но — на всякий случай напомню. Компания TSR и ответственна за заваривание всей этой каши с ролевиками. Выпущенная в начале 70-х годов система правил Dungeons&Dragons (D&D) стала первой ласточкой среди настольных RPG, так сказать, праматерью всех прочих. И посейчас она пользуется огромной популярностью (точнее, не она, а более подробная AD&D — Advanced Dungeons&Dragons).

Фанатов AD&D всегда было немало, так что любой компьютерный проект, базирующийся на данной системе, автоматически находил сбыт, и сбыт немалый. Популярность таких игр редко поднималось выше средней, но свой барыш SSI получала всегда.

Однако сказанное вовсе не означает, что AD&D является лучшей из настольных ролевых систем. Вовсе даже нет. Она считается классической и она наиболее известна среди всех прочих, но назвать ее идеальной и наиболее выдающейся было бы серьезным прегрешением против истины. А как следствие, и созданные на ее основе игры быть идеальными никак не могли. К тому же она слабо подходит для компьютерных реализаций, поскольку на PC выглядит слишком упрощенно и примитивно. Присовокупите к этому еще и тот факт, что многие элементы и нюансы настольного варианта по неким неведомым автору причинам не воплощались в играх от SSI. Так что ролевой шедевр от SSI — явление исключительное.

Но что странно — практически все игры данной компании оставляют довольно приятное впечатление. И, несомненно, влияние AD&D на ролевики вообще, в том числе и на представленных ниже грандов жанра, весьма и весьма значительно.

Началось все... Нет, вовсе даже не с серии GoldBox. До нее уже было нечто великое и ужасное. Первый проект SSI стартовал в 1988 году с игрой **Heroes of the Lance**. Как нетрудно догадаться, местом действия игры являлся Кринн. Создана Heroes of the Lance была в стиле незабвенного Barbarian (ветераны поймут, о чем речь). Иными словами, игра представляла собою достаточно традиционную платформенную аркаду, в которую оказалось воткнуто немало RPG'шных элементов.


■ Heroes of the Lance, 1988

Ее продолжением стала **Dragons of the Summer Flame** (любителям фэнтези наверняка хорошо знакомо это название), вышедшая в 1989 году. Она уже в большей степени походила на ролевик — правда, скорее на японский приставочный вариант (типа старых восьмибитных Zelda и Link). Разрабатывала обе игры ныне хорошо известная компания U.S.Gold.


■ Dragons of the Summer Flame, 1989

Самое же загадочное творение называлось **Hillsfar** (один из городов Forgotten Realms) и являло собой микс аркады, квеста и традиционной RPG. С технической точки зрения игра абсолютно не выдерживала конкуренции ни с вышедшими уже **Pool of Radiance** и **Curse of Azure Bonds** (последняя была решена в изящной черно-зеленой цветовой гамме), но идейно (если отбросить чрезмерную аркадизированность) была очень нестандартна. Делала ее та же U.S.Gold, а выпустили его в 1989 году.

Следующим шагом (по времени со-

вершавшимся, кстати, параллельно) стали игры, вошедшие в так называемую *GoldBox* — Золотой Набор. В ее составе: четыре игры, помещенные в мире Forgotten Realms; две из смежного с ним мира Savage Frontier; три из самого, наверно, популярного из фэнтези-миров, созданных TSR. — Кринна, места действия саги Dragonlance. Разрабатывались все эти игры группами Beyond Soft и Micromagic и вышли во временном промежутке с 1988 по 1992 годы. Сюда же примыкает дилогия **Buck Rogers**, размещенная в научно-фантастической вселенной.

Сюжет — самая сильная сторона всех этих проектов. Он довольно нелинеен, крепко закручен и интересен. Как ни странно, распутывался он весьма просто, и особо головоломных усилий для этого не требовалось. Так что, для тех, кто ценит в RPG более всего сюжет, долгое время GoldBox'ы были наилучшим выбором.

Еще одним крупным плюсом плеяды серий GoldBox стали сражения, происходившие в изометрической проекции и в другом режиме, чем вся прочая часть игры. Недаром SSI столько практиковалась в стратегиях: бои выполнены с любовью, противник достаточно интеллектуален, возможности широки. Но (всегда, знаете ли, находится некое пакостное "но") с ними вышел явный перекос. Не менее 80% времени игрок проводил, сражаясь с толпами хобгоблинов, кобольдов, драконидов и всяких прочих бехолдеров. Постоянные скачки из режима путешествий в бой и обратно могли вывести из себя даже человека с ангельским терпением и стальными нервами. Но народ терпел, потому как было интересно.

С технической же точки зрения дело обстояло неважно. Графика во всех играх едва-едва вытягивала на тогдашний средний уровень. Использовался трехмерный вид из глаз, но — ма-а-аленький! Горизонт кончался через три клеточки. Самым же большим испытанием для игроков стал интерфейс, который однозначно даже менее удобен, чем в текстовых *Rouge-играх* (для вашей ориентации: Diablo считается rogue'подобным RPG с сильным уклоном в action). А так как в последних его практически нет, то напрашивается резонный вывод: лучше никакого интерфейса, чем отвратительный.

Рассмотрев игры GoldBox в целом и выявив их общие особенности и недостатки — остановимся теперь на каждой из них в частности.

Первой в серии стала **Pool of Radiance** (1988). Игровой мир — Forgotten Realms, базовый расклад AD&D. Наверное, самый эклектичный из всех миров, созданных TSR, поскольку туда напихано все, что только можно. Разумеется, западноевропейская мифология преобладает, но встретить на кривых дорожках Затерянных Царств можно буквально кого угодно.

Pool of Radiance начал так называемую *"Тетралогию Бэйна"*. Четыре игры (часто сюда вносят и упоминавшийся выше Hillsfar), повествовавшие о борьбе героев с неким особо злобным демоном, который был исполнителем воли еще более злобного бога — Бэйна. Первым актом демоноборчества стала очистка города Флан от нечисти и изгнание вышеозначенного демона (кстати, его зовут Тирантраксус). В последующем козни темных сил самым успешным образом разрушались (**Curse of the Azure Bonds**, 1989; **Secret of the Silver Blades**, 1990). Несмотря на то, что в четвертой серии (**Pools of Darkness**, 1991) Бэйн нанес очень мощный ответный удар и обзавелся новыми помощниками, сидящими в параллельных мирах, его планы вновь оказались спутаны несгибаемой шестеркой героев.

■ Прикол с созданием персонажа в Pool of Radiance, 1988

■ Прикол II в Pool of Radiance, 1988

■ Pools of Darkness, 1992

Под лейблом Forgotten Realms вышли и две другие игры: дилогия **Savage Frontier** (1991, 1992). Дикое Порубежье — одна из областей Затерянных Королевств (так переводится название Forgotten Realms). В обеих Savage Frontier героям противостояли несколько более приземленные враги, нежели боги и демоны. Конкретнее — народ жентаримов, колдуны нечистого города Лускана и прочая антигуманная нечисть.

В нашей же стране наибольшей популярностью пользовалась трилогия **Dragonlance**. Связано это, должно быть, с логичностью и проработанностью игрового мира, а также довольно широким распространением книг, место действия которых — Кринн.

Кринн — мир, круто замешанный на драконах. На них там ездят (в смысле летают), воюют и тому подобное. Короче, куда ни кинь — всюду драконы. Кроме того, расы, доступные игроку, несколько отличаются от стандарта. Там по два вида эльфов и гномов, а привычные хоббиты заменены кендерами. Изменения коснулись и набора профессий. В Dragonlance фигурирует особый род паладинов — Knights, соламнийские рыцари. Помимо стандартных паладинских преимуществ, эти ребята способны носить самые мощные латы, прочим классам недоступные.

Действие саги Dragonlance разворачивается по окончании первой книжной трилогии. В первой серии, **Champions of Krynn** (1990), ваши герои боролись с кознями драконида Миртани. Затем, в **Death Knights of Krynn** (1991), их противником выступил Рыцарь Смерти Сот и его армии нежити. Третья же часть (1992) стала самой популярной из всех (по крайней мере, в России). Возможно, это вообще лучшая из GoldBox-игр. Как следует из названия, в **Dark Queen of Krynn** вам противостоит сама владычица тьмы — Такхизис. Само собой разумеется, в этой, как и во всех предыдущих играх, ваши герои достойно справились со спасением мира.

И во всех этих сагах проявилась одна прелюбопытная (к сожалению, отрицательная) особенность AD&D. Речь идет об ограничении в росте уровня. Максимальный уровень для людей — сороковой, и с ними проблем не возникает. Но если вы решили пройти, скажем, всю тетралогию Бэйна одной партией, то уже к третьей части нелюди (гномы, эльфы и прочие) многих профессий прекратят всякое развитие.

Дилогия "Бак Роджерс" (**Countdown to Doomsday**, 1990; **Matrix Cubed**, 1991) официально в GoldBox не входит, но сделана на том же (может, самую малость улучшенном) движке. Она оставляет намного более приятное впечатление. Игровая система расширена: появились параметры навыков. Мир будущего поз-

■ Buck Rogers: Countdown to Doomsday, 1990

Max.View/RPG



■ **Buck Rogers: Countdown to Doomsday, 1990**

воляет отдохнуть от поднадоевших фэнтезийных вселенных, да и с технической точки зрения все довольно пристойно. Короче, оч-чень симпатичные игрушки!

Для тех, кому нравились GoldBox'ы вообще, а Forgotten Realms в особенности, в 1993 был слеплен специальный редактор Forgotten Realms Unlimited Adventures, позволявший в пределах об-



■ **Forgotten Realms Unlimited Adventures, редактор в системе AD&D, 1993**

щей системы мастерить собственные полноценные игры на основе движка SSI. Возможностей у него (и у движка, и у редактора) было не так уж и мало, но к тому времени игры, его применявшие, уже безнадежно устарели.

Моему пониманию вообще недоступно, почему и зачем SSI продолжали выпускать GoldBox после 1990 года. Чтобы довершить начатое? Дабы не разочаровывать фанатов? С целью заработать деньжат?.. Ролевые творения SSI в ноль не тянули даже на тогдашний уровень, хоть ты тресни. А с выходом **Eye of the Beholder** планка качества поднялась окончательно, на недосягаемые для данных серий высоты.

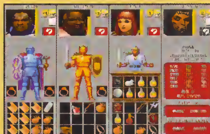
EOB — самый грандиозный и наиболее успешный проект SSI. Проект, фактически создавший жанр *hack'n'slash* и выведший его на лидирующие позиции. Конечно, за три года до этого Interplay выпустила Dungeon Master, но тогда это почему-то не заметили. Должно быть, время еще не приспело. EOB же совершил революцию. Разработчики — тогда еще независимая команда Westwood Associates — ввели максимум новшеств: реальное время, оптимальный интерфейс... Короче говоря, создали и на достойном уровне реализовали концепцию *living dungeon*.

Бехолдеров у нас знают, любят и почитают лучшими из всех существовавших RPG. Подробнее о них можно прочесть в рубрике Forgotten Ware в №6 "Навигатора". Я же позволю себе еще раз удивиться: после того, как SSI своими руками создала новое направление, она продолжала еще два года штамповать GoldBox'ы? Нет, решительно не понимаю...

После трилогии EOB (1990–93) пошла череда других продвинутых проектов SSI. Основную линию представляли игры в реальном времени — практически, hack'n'slash, но обычно с развитым сюжетом. Главным разработчиком компании стала группа Dreamforge. Их стараниями постепенно ожили разнообразные миры, созданные компанией TSR.

Впрочем, первая из новой серии игр была достаточно традиционна. За большую схожесть с Eye of the Beholder, в смысле игровой идеологии и интерфейса, в России ее даже нарекли EOB 4. Речь, как вы наверно уже догадались, идет о **Dungeon Hack** (1993). Замечателен он прежде всего тем, что являлся первой (и до Diablo единственной) коммерчески успешной rouge-игрой с графикой (то бишь — не текстовый и не символьный). Все лабиринты, монстры, ловушки и предметы перемешивались каждый раз заново, так что проходить Dungeon Hack можно было неоднократно. С технической точки зрения он был вполне неплох, на уровне EOB III. Да, кстати, эта игра тоже вышла под лейблом Forgotten Realms.

Дилогия **Ravenloft** (1994–95) эксплуатировала две дотоле не бытовавшие на PC вселенные. В первой части действие



■ **Ravenloft: Strahd's Possession, 1994**



■ **Ravenloft: Strahd's Possession, 1994**

происходило в Баровии — мире средневековой Трансильвании, основной чертой которого являются вампиры (заявляю как специалист: вампиры в AD&D проработаны очень и очень слабо!). Разработчики очень старались придать игре атмосферу готического ужаса, но на шедевр в жанре "хоррор" игра явно не потянула. Вторая серия переносила играющего в Хар'Акир, стилизованный под древний Египет. Основным врагом здесь тоже выступала нежить — на сей раз, правда, ожившие мумии.

Именно начиная с Ravenloft в AD&D'шках появилось не только реальное время, но и реальное пространство. Было покончено с поворотами только на 90 градусов и с ходьбой по клеточкам. Впрочем, пока еще не окончательно — сам мир был по-прежнему разбит на ровные квадраты. Короче говоря, вместо "Дума" мы получили "Вольфенштейн". Но все же технический прогресс не стоял на месте: если в голдбоксах трехмерный вид был в 1/12 экрана, то в EOB он стал где-то в 1/4, и с той поры практически весь экран, кроме нижней интерфейсной панели, отдавался под вид из глаз.

Неприятной особенностью нового поколения AD&D стало сокращение числа героев в партии. Вначале их было шестеро, плюс два NPC, в EOB — четверо и два NPC. За новый стандарт в итоге было принято двое (!) героев и до двух традиционных уже NPC. Разумно укомплектовать команду стало крайне проблематично.

Теперь — еще один проект, в очередной раз воскресивший мир Затерянных Королевств. В **Menzoberanzzan** (1994) фигурировали многие персонажи из AD&D'шных книг, в частности — темный



■ **Menzoberanzzan, 1994**



■ **Menzoberanzzan, 1994**

эльф Дрззит (в русском переводе — Дзирт) из романов Сальваторе.

Помимо основной линии, фирма разрабатывала и другие ролевики. Весьма успешной была дилогия **Dark Sun** (**Shattered Lands**, 1993; **Wake of Ravager**, 1994), размещенная в одноименном мире. Разработчики представили несколько новых рас (полугиганты, мулы и три-крины — огромные богомолы). Вселенная также отличается несколькими нетрадиционными классами и особым родом магии: экстрасенсорикой.

Обе игры выглядели крайне симпатично. Вместо традиционного трехмер-


■ Dark Sun 1: The Shattered Lands, 1993


■ Dark Sun 2: The Wake of Ravager, 1994

ного вида применили изометрический, наблюдаемый с высоты птичьего полета (нечто вроде Ultima VII). Особо же радостным явлением, буквально бальзамом, пролившимся на раны измученных role-player'ов, стал тактовый бой. Снова стало возможно проявить тактическое мастерство, как некогда в голдбоксах. При этом режимы путешествий и сражений визуально мало отличались друг от друга, так что скачки в бой и обратно совершенно не напрягали.

Еще одним успехом компании стал **Al-Quadim: The Genie's Curse** (1994). Фактически, это аркадный квест, где ролевой момент выражен очень слабо. Но играть чертовски интересно. В плюс ему шел также и малознакомый PC-игроку мир, созданный по отдаленным мо-


■ Al-Quadim: The Genie's Curse, 1994


■ Al-Quadim: The Genie's Curse, 1994

тивам арабских сказок. В целом, игру можно охарактеризовать как подражание Ultima VIII: Pagan. Но когда подражают хорошему образцу, да еще и делают это качественно, — разве это плохо? Плохо, когда часто. Но не станем забывать про то, что, скажем, всякому известные Warcraft и C&C — это чистой воды подражания Dune 2, не менее самоценные от этого.

Интересным опытом для компании стал и **Spelljammer: Pirates of the Realmspace**. Фактически, это Elite,


■ Spelljammer: Pirates of Realmspace, 1992

но с сохранением всех традиционных RPG'шных реалий: партии (экипажа), битв, квестов и тому подобного. Разумеется, есть межпланетная торговля, много миссий. Разработчики — группа Cybertech — постарались на славу, и в итоге мир приобрел еще одну оригинальную игру.

Долгая дорога, по которой SSI и TSR шли вместе, подходила к концу. Лично я понятия не имею, почему обе компании решили прервать сотрудничество (разрозненные слухи в счет не идут), но так или иначе — это произошло. Новым держателем лицензии стала компания Interplay, тоже славная давними ролевыми традициями. SSI также особо не тужила — о ее плодотворной деятельности можно прочесть в следующей части. Но напоследок этот дуэт одарил нас *таким* "подарком"...

Может, я и преувеличиваю, но **Deathkeep** (1995) может смело претендовать на звание худшей из всех RPG, которые когда-либо и кто-либо изготовлял. Уж на что я не обращаю внимания на сюжет, но такому примитивизму может позавидовать даже самая тупая аркада. Многочисленные прорехи в игровом процессе, далеко не передовая графика, отсутствие модуля генерации персонажа: вот основные минусы этого отстойнейшего hack'n'slash. Даже для приставок, с которых, собственно, и конвертировали Deathkeep, это полный даун. Так что многолетнее сотрудничество было окончено отнюдь не на мажорной ноте.

SSI и TSR: врозь

Впрочем, к чему припоминать последние провальные проекты, в то время как у нас перед глазами — свежие разработки в системе AD&D, которые всегда были горячо ожидаемы армиями фанатов, что у нас, что на "Диком Западе". Как уже упоминалось выше, лицензия на систему перешла к Interplay. В прошлом компания отличилась со своими сериалами Bard's Tale, Lord of the Rings и Dungeon Master, в ее актив вошел и более свежий проект: Stonekeep. Было логично ожидать от нее дальнейших экспериментов на ролевой ниве.

Однако вместо этого мы увидели real-time стратегию **Blood&Magic** (начало 1997). Стратегию, не лишенную оригинальности, — но начисто лишенную искусственного интеллекта у юнитов. Содержащую немало любопытных, нигде более не реализованных наработок, а также — скучную до зубовной боли и крайне слабую в графическом отношении. Стратегию, которая была воспринята более чем прохладно.

Следующим экспериментом Interplay стала опять же стратегия, но на сей раз походовая — **Dragon Dice** (лето 1997). То была кубиковая настольная игра, перенесенная в компьютерный вариант и утерявшая при этом девяносто процентов своей привлекательности. Dragon Dice начисто лишала играющего всякой возможности для тактического маневрирования и вообще для применения каких-либо своих интеллектуальных способностей. Проект, провальный по всем параметрам: нулевая играбельность при отстойной графике.

На данный момент этим, в сущности, исчерпывается список того, что Interplay может записать в свой актив по данной тематике. Разумеется, у компании "планов громадье". Здесь и **Baldur's Gate**, action-RPG в изометрической перспективе, предлагающий более подробный и ясный взгляд на возможности использования системы AD&D на PC. Здесь и **Descent to Undermountain**, нечто среднее между 3D action и RPG на движке от Descent, с непрезентабельно выглядящими на скринах фэнтезевыми монстрами. Здесь же и **Stonekeep II**, запланированный на самый конец 1998 года.

А пока Interplay ходит вокруг да около, не менее именитая компания Sierra неизвестным науке способом раздобыла лицензию на одну из вселенных AD&D: линию *Birthright*, ориентированную как на чистое RPG, так и на настольные стратегические баталии а-ля Kingmaker. На данный момент вышла первая серия запланированной трилогии, и, по общемировому мнению (к которому я с удовольствием присоединяюсь), это весьма сильная игра. **Birthright: The Gorgon's Alliance** представляет собою помесь общего стратегического планирования в походовом режиме, real-time сражений в духе Warhammer и чистого RPG в 3D среде. Как и всякий многожанровый проект, Birthright страдает недоделанностью каждого из трех своих составных блоков. Причем, конечно же, более всего пострадал ролевый блок, укомплектованный графическими багами и недоработками, а заодно и пропущенными при тестировании внутриигровыми возможностями для нечестной игры. Но и тем не менее — Birthright более чем достоин того, чтобы пройти его хотя бы раз, и содержит гло-

бальный игровой мир, который по всем параметрам оставляет далеко позади все существующие на сегодня разработки Interplay в системе AD&D.

Но вернемся к SSI. Как уже говорилось, данная компания недолго тужила, проворонив лицензию на AD&D. Самоопределиться удалось довольно-таки быстро — что и неудивительно, если вспомнить о тех "отступнических" от AD&D проектах, которые SSI периодически выпускала даже и в период владения лицензией. Еще в 1992 они сделали простенькую (на фоне доминировавших тогда монстров: Darklands, Ultima VII, Wizardry VII) игру **Prophecy of the Shadow**, ничем не выделявшуюся и ныне забытую на пыльных полках истории.

Гораздо более (но все еще в недостаточной степени) серьезная попытка была предпринята в 1994 году с проектом **Alien Logic: Skyrealms of Jorune**. Игра основана на любопытной системе правил *Jorune*, выделяющейся главным образом оригинальном игровом миром. В нем сочетаются элементы и фэнтези и science fiction; мир богато населен (десятка два разных рас) и вообще довольно занимателен. Сама игра также интересна и неплоха с технической точки зрения, хотя весь потенциал взятой за основу игровой системы использован не был. Да и вообще, собственно говоря, вместе с Alien Logic у SSI наметился крен в сторону адвентюры.



Alien Logic: Skyrealms of Jorune, 1994; боевой режим



Alien Logic: Skyrealms of Jorune, 1994; город Ардот



Alien Logic: Skyrealms of Jorune, 1994; представитель расы Триддлов

После "развода" SSI практически моментально выбросила на рынок две игры, действие которых разворачивается в мире Адена. Аден — планета, жестоко страдающая от прихода вечной тьмы. Людей терроризируют разные монстры, вызванные из небытия силами мрака. В первой игре, **Entomorph: Plague of Darkfall**, основным противником выступали гигантские насекомые. Иными словами, совершенно новая и неизведанная игровая вселенная — для всякого, кто не играл в Al-Quadim. В Entomorph сменился лишь общий антураж — но суть осталась той же, что и в давнем полуролевом подражании Ультиме.

Второй проект, **Thunderscape** (также 1995), представлял собой гораздо более серьезную попытку утвердиться на рынке RPG без использования массовой популярности AD&D. Разработчики совершенно открыто занялись заимствованиями из двух конкурирующих систем — M&M и Wizardry. А именно: привнесены были система навыков персонажа, более богатый арсенал вооружения, базирующаяся на спеллпойнтах магия и, в некотором роде, даже модуль генерации персонажа. Однако, как это часто случается при заимствованиях, разработчики попытались придумать хоть какие-то отличия от оригинала и в итоге допустили ряд небрежностей и проколов.



Thunderscape, 1995

Но намерения были благие — и вымощенная ими дорога привела SSI вовсе даже не в ад, а к созданию по-своему революционной игры. Во-первых, то оказалась первая в истории подлинно трехмерная RPG. Конечно, по графике это далеко не Quake и не DN3D, а, как максимум, ухудшенный вариант DOOM, — но для RPG и это было серьезным прорывом. А во-вторых, разработчики уже тогда очень изящно решили вопрос совмещения реального времени в путешествиях и пофазового боя. Эти плюсы сильно перевешивали минусы, так что можно смело порекомендовать данную игру всем поклонникам жанра, которые ее еще не опробовали.

Магическое могущество Джона Ван Канегма

Другой компанией, сделавшей себе имя именно на ролевых играх, стала New World Computing. Собственно, к марафону производителей, в котором первыми стартовали Wizardry и Ultima (о них — позже), NWC присоединились позднее. Но если даже сам старт и оказался несколько запоздалым, то зато с течением времени ролевки от NWC приобрели столь высокий авторитет, что как минимум догнали патриархов жанра. Основной (и практически единственной) линией RPG стал сериал **Might & Magic**, сокращенно — **M&M**.

При разработке игровой системы *Джон Ван Канегм*, отец-основатель M&M, явно отталкивался от AD&D. Но, в отличие от многих других поденщиков на AD&D'шной территории, он со всей очевидностью факта сознавал, что систему надо бы порядком доработать для компьютерных реализаций.

Для начала Канегм несколько модифицировал набор атрибутов (были добавлены Luck /удача/ и Accuracy /точность при стрельбе/ и убрана практически не работавшая в CRPG Charisma /обаяние/) и изменил многие названия. Так, Сила, повсеместно именующаяся Strength, в M&M прозывается Might. Кроме того, все атрибуты могут расти без ограничений, что не может не радовать.

Далее, приплюсовался изрядный комплект скиллов (умений). Практически все они (кроме Thievery) существуют только в вариациях своего наличия или отсутствия (либо умеешь, либо не умеешь), но все равно оказывают серьезное влияние на ход игры.

Однако, разумеется, нельзя было ограничиваться четырьмя базовыми классами AD&D и их комбинациями. Хотя ничего принципиально нового (разве что кроме Варвара) Канегм и не придумал, однако система стала как-то... полнее, что ли. Во всяком случае, название archer звучит много лучше, чем слегка идиотичное fighter-mage.

Но и этим нововведения не ограничились. Появилась сопротивляемость по шести видам магических воздействий (в дополнение к традиционному армор-классу, который, кстати, сделан логичнее, чем в AD&D, — по принципу "чем больше, тем лучше"). И, наконец, никакого ограничения в росте уровня! Вне зависимости от расы и класса, можно накручивать персонажа до тех пор, пока жив в мире хоть один монстр, а у партии есть деньги.

Кстати, о расах. Их немного (всего пять), но их система тщательно продумана. Люди "взяты за точку отсчета", а остальные расы наделены набором минусов и плюсов от "точки отсчета". Полуорки и пещерные гномы лучше справляются с "боевыми" заданиями, а вот с магией у них дело обстоит слабовато. У эль-

фов и лесных гномов все с точностью до наоборот. А магия в M&M, между прочим — могучая сила. Есть два набора заклинаний: для мага и для священника. Реализуются они по распространенному принципу расхода спеллпойнтов.

Всяческого вооружения в игре существует огромное количество. Собственно, базовых типов оружия всего-то десятка два — но в дело вступает набор модификаторов и квалификаторов. Современному игроку сходная система должна быть хорошо известна по Diablo: там это называется "префиксы и суффиксы" (вообще надо отметить, что Diablo, кроме всего прочего, наверняка создавался под большим впечатлением от M&M). Иными словами, существует Longsword — но может быть и Obsidian Longsword, у которого существенно выше to hit и damage, а также — Ogre's Longsword, повышающий силу, и еще — Longsword of Magic Arrow, заряженный соответствующим заклинанием. Единственным недостатком подобной системы стало отсутствие уникального оружия, существующего заведомо в единственном экземпляре (Xeen Slayer Sword не в счет, так как это скорее спецпредмет, чем оружие).

В смысле игровой идеологии также было несколько новшеств. Одной из неплохих находок стала идея "гнезда монстров". До тех пор, пока вы не обнаружите и не уничтожите таковой рассадник, чудища будут плодиться и размножаться. Но после разрушения гнезда можно будет спокойно добить остатки врагов и полностью очистить территорию. /Из области неожиданных заимствований: подобное же "гнездо монстров" было внедрено в Descent; впрочем, если говорить о 3D action, то его прообраз можно встретить и на предпоследнем уровне DOOM./

Подход Ван Канегма к сюжету также оказался достаточно новаторским. Игроку в целом известно, что нужно сделать, чтобы в очередной раз спасти мир. В процессе он выясняет, *как* это сделать, подготавливая своих героев морально и физически. Для того, чтобы надлежащим образом "накрутить" персонажей к финальному бою (боям), существуют десятки мелких заданий-квестов. Выполняя их, вы набираетесь опыта и получаете дополнительную информацию.

Таким образом, игроку всегда есть, что заняться, и не возникает разочаровывающих "затыков". Хотя... Пожалуй, это я сгоряча. Тупиковых ситуаций хватает. Но, видимо, исключительно по причине многочисленных и весьма сложных головоломок, разбросанных там и сям. Чаще всего это оказываются шарады, загадки и прочие лингвистические развлечения (но не одними лишь литературно-филологическими задачками жив M&M: в третьей части мне встретился такой математический паззл, что закачаешься).

M&M 2: Gates To Another World, 1989

Не рискну в точности указать, относится ли все вышесказанное к первой части сериала. Но уже во второй M&M (**Gates to Another World**, 1989) все названные идеи были воплощены на 100%. Правда, это сопровождалось корявенькой EGA-графикой в худших традициях GoldBox'ов. И, за между прочим, немногим известен тот факт, что вторая часть легендарной серии первоначально создавалась для Apple II, а на PC была конвертирована.

После второй части Ван Канегм решил несколько отвлечься от чистых ролевок и перейти на стратегические игры. В результате мир обогатился хитом **King's Bounty** (1990) — стратегией с элементами RPG, одной из первых в истории. Ветераны помнят это замечательное творение, а молодежь может легко себе его представить. Ведь то был прямой предок широко известной Heroes of Might & Magic (которую некоторые даже так и называли: King's Bounty II). Разумеется, King's Bounty проигрывала Heroes of M&M по всем параметрам отстающий, но для того времени игра была абсолютно революционной и пользовалась недюжинной популярностью. Во всяком случае, по логичности развития сюжета она даже превосходит кампании HMM.

Закончив отдых, Канегм со товарищи приступил к работе над продолжением Might & Magic. Выпущенная в 1991 году **M&M III: Isles of Terra** открыла так называемую "Трилогию Древних" и стала первой в длинной череде удач. Сюжет, как всегда в M&M, был незамысловат. Ваша команда была нанята одним из Древних, Кораком, дабы найти космический корабль другого (Шелтема), лежащий на дне моря. Но в процессе выполнения этой нехитрой работенки вы исследовали огромный мир, полный монстров и ловушек, решали массу головоломок... в общем, занимались тем, чем обычно занимаются в ролевых играх.

M&M 3: Isles of Terra, 1991

M&M 3: Isles of Terra, 1991

Графика в игре отменная, но не это главное. M&M III была действительно трудной и увлекательной — во всяком случае, последовавшие за ней четвертая и пятая части гораздо легче в прохождении. Что, разумеется, ни в коей мере не умаляло их ценности. **The Clouds of Xeen** и **The Darkside of Xeen** вышли в 1992 и 1993 соответственно. Фактически они представляют собой единую игру, поскольку описывают события, происходящие на двух сторонах плоского мира Ксин. При инсталляции их можно соединить, и в дополнение к оригинальным задачам появится еще одна, для выполнения которой потребуется изрядно побегать между сторонами. В результате плоский Ксин превращался в обычную планету — сфероид, и занимал место на орбите. Разумеется, выполнению этой благородной миссии всячески препятствовал злодей Шелтем и его приспешники. И не менее благородная шестерка героев, сметая все на своем пути, помогала силам добра восторжествовать.

M&M 4: The Clouds of Xeen, 1992

M&M 5: The Darkside of Xeen, 1993

Увы, но официально основная линия ролевых игр от NWC на этом и закончилась. Ван Канегм снова переключился на создание стратегических игр. Идеи своей же древней King's Bounty он развил на современном уровне, и мы с вами получили сериал **Heroes of Might and Magic** (о нем уже говорилось чуть выше), в который перешло немало персонажей и географических названий из ролевого се-

риала. А дабы поклонники M&M не умерли с тоски, в качестве бесплатного приложения к CD-версии Трилогии Древних вышла **Swords of Xeen** (1995). Любопытный проект, хотя и совершенно не соответствующий графическим стандартам своего времени.

Помимо RPG и стратегий по линии Might and Magic, New World Computing пару раз отвлекалась на прочие проекты. Так, в 1992 году объявилась космическая ролевка **Planet's Edge**. В ней требовалось спасти Землю, вернув ее на свое законное место из не-пространства



■ **Planet's Edge, 1992**

и не-времени. Неплохо выполнены перемещения и бои на планетах, космический бой динамичен и несложен (наверно, лучший в своем классе). Добавьте сильный и нелинейный сюжет, приятную графику, и получите игру, претендующую на лидирующее положение в поджанре научно-фантастических RPG.

В 1995 году — тяжелом для ролевых игр времени застоя и забвения — компания выпустила **Anvil of Dawn**. Разработчиком выступила группа Dreamforge, известна по работе с SSI. Anvil представлял собой достаточно красивый и интересный hack'n'slash. Конечно, никаких новаторских идей он в себе не нес, разве что сюжет был необычный.

NWC давно уже молчит, не видать от нее новых ролевых релизов. Но душу греет сообщение о готовящемся M&M6 — The Mandate of Heaven. Игровой мир будет идентичен известному нам по HMM 2, все обещается очень красивым и волшебным. Будем ждать — осталось недолго. И — нельзя не сказать об этом — в разработке находится третья часть Heroes of M&M. Есть, от чего возликовать.

Правь, Британния!

В отличии от двух вышеописанных компаний, Origin Systems начали свой путь гораздо раньше 1988 года. Их основная серия — **Ultima** — стартовала *очень* давно. Первый том серии появился в далеком 1980 году и был издан под лейблом California Pacific.

Место действия всех Ультим — Британния, фэнтезийное государство, расположенное в параллельном мире. Разумеется, живут там в основном люди, но хватает и всех прочих обитателей RPG — гномов, орков, нежити и так далее и им подобное. Давным-давно в Британнию попал наш с вами соотечественник (в смысле — тоже землянин), назвался *Лордом Бритишем* и стал там править. Постепенно (начиная с четвертой части) в стране началось процветание, проистекающее из достаточно оригинальной поведенческой системы мира и порядка, повсеместно внедренной Лордом Бритишем (кстати, Лорд Бритиш — alter ego основного дизайнера серии, *Ричарда Гэриотта*).

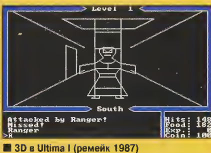
Но с завидной регулярностью на Британнию обрушивались напасти. Что и естественно — без драмы нет драматургии, нет конфликта, нет игры. О постоянном гнете темных сил говорят и названия игр: **Ultima I: The First Age of Darkness**, **Ultima II: Revenge of Enchantress** (1982). Однако козни врагов со столь же завидным упорством разрушал некто *Аватар*. Тоже, между



■ **Ultima I: The First Age of Darkness, 1980**



■ **Ultima I: The First Age of Darkness, 1980**



■ **3D в Ultima I (ремейк 1987)**

прочим, землянин, в промежутках между британнскими подвигами отдыхающий дома. Стоит ли говорить, что на плечи игрока ложится управление именно этим самым Аватаром?..

Поначалу Ультима ничем не выделялась среди прочих ролевок. Первая часть (еще можно достать ее ремейк 1987 года с графикой, как в четвертой серии) вообще очень походила на популярные тогда Rouge-игры. Были достаточно традиционные атрибуты, расы и тому подобное. Ходил герой в одиночку.

В **Ultima III: Exodus** (1983) уже появилась партия, уже фигурировали будущие собратья Аватара — Иоло и Шамино. В ней же присутствовал самый знаменитый прикол Гэриотта — средний пол персонажа.

Затем, по непонятным соображениям, работа над серией была надолго прервана, и **Ultima IV: Quest of the Avatar** появилась только в 1985 году. Ее основным достижением как раз и стало внедрение философско-религиозных принципов организации всеобщего порядка и благоденствия. Но настоящая Ультима, которую мы знаем и любим, началась в 1988 году.

Именно тогда, в **Ultima V: Warriors of Destiny,** впервые обнаружилась основная черта современных Ультим — чудовищная (другого слова просто и не подобрать) интерактивность. То есть все, что ни находится в любом месте огромного игрового мира, выполняет свою реальную функцию. В котле кипит ужин, на рояле можно сыграть "Собачий вальс", в подзорную трубу обозревают окрестности. Повсюду разбросано огромное количество разнообразнейших предметов, и далеко не все из них надо поднимать. Всегда выручавший принцип "хватай все, что плохо лежит, а там разберемся" не действует еще и потому, что кражи несовместимы со званием Настоящего Аватара и не приветствуются игрой. Для пущего реализма треп с персонажами организован с использованием клавиатуры: вы набираете ключевое слово, а NPC в ответ рассказывает все, что знает по данному поводу.

Графика пятой части все еще далека от идеальности, хотя в интродукции Origin удалось достичь удивительного качества картинок в EGA. Сюжет же "Воинов судьбы" повествует о борьбе с Лордами Тени и, как обычно, интересен и непрост. Движок и идея игры стали столь популярны, что породили множество подражаний. Например, совершенно очевидно, что серия **Magic Candle** от Mindcraft делалась под большим впечатлением от Ultima V.

Но окончательно на путь истинной Ультимы серия встала после выхода в том же, 1988 году, **Times of Lore**. Идейно это — аркадная ролевка, с сюжетом, достойным Origin, и с gameplay'ем в стиле уже упоминавшихся выше приставочных Link и Zelda. То есть симпатичный вид сверху и реальное время. Но именно переработанный движок Times of Lore (сю-



■ **Times of Lore, 1988**

жет которой, кстати, не имеет ничего общего с Британнией) использовался затем в замечательной Ultima VI, вышедшей двумя годами позже.

Кстати, забегая вперед... Помните иконный интерфейс в Ultima Underworld? Впервые эти пиктограммы, изображающие действия, появились именно в Times of Lore.

В 1989 году серия Ultima пребывала на отдыхе. Зато Origin порадовала нас другой игрой, совершенно обособленной. Разработала ее, кстати, известная по голдбоксам группа Micromagic, а также еще один творческий коллектив, Moebius (если кто не в курсе — компания Moebius является одной из мощнейших и известнейших среди создателей комиксов). С одной стороны, **Wind Walker** (так называлась это творенье) был просто-напросто Ультимой, перенесенной в дальневосточный мир, навроде Китая или Японии. Джонки, соломенные шля-



■ **Windwalker, 1989**

пы, Книга Перемен И-Цзин и прочая экзотика. Но там уникальнейшим образом были воссозданы сражения. При столкновении с противником вы выясняли отношения один на один в стиле Street Fighter. То есть это стало первым (и, по-моему, до сих пор единственным) случаем скрещивания файтинга и RPG! Воистину, новаторский эксперимент, и крайне досадно, что с тех пор больше никто не рискнул его повторить.

В 1990 году Origin выпустила сверххитовую **Ultima VI: False Prophet**. Сюжет повествовал о долгой борьбе с расой горгулий (Gargoyles), закончившейся в итоге победой прогрессивных сил и установлением дружбы и мира с ними на вечные времена (собственно, как выяс-



■ **Ultima VI: The False Prophet, 1990**

няется в самом конце игры, весь конфликт происходил в немалой степени по причине недоразумения... недоразумения, которое стоило жизни очень многим). Визуально игра смотрелась много лучше предшественниц — это первая из Ультим, перешедшая на MCGA. Коренным образом переработали и упростили чрезмерно запутанный до того интерфейс — появилась поддержка мыши. Играть стало не только увлекательно, но и просто (хотя насчет интереса... Начальная стадия игры с постепенной накруткой героев страдала явной затянутостью).

Интерфейс "Ложного Пророка" столь понравился Гэрриоту и прочим разработчикам, что по горячим следам они сделали крайне любопытную **Martian Dreams** (1991). Сюжет здесь довольно бредовый и являет собою смесь идей, надерганных



■ **Martian Dreams, 1991**

у патриархов Science Fiction — Верна и Уэллса.

Итак, конец XIX века. Построена огромная пушка, предназначенная выпустить снаряд с людьми (исследовательской экспедицией) на Марс. За день до отлета снаряд посещает делегация высокопоставленных особ — лидеров великих держав мира. Случайно пушка выстреливает, и эти самые особы улетают на Марс. Для спасения срочно снаряжается другая экспедиция, среди участников которой: Аватар, вырванный из своего времени, доктор Зигмунд Фрейд, а также несколько прочих известных личностей.

В принципе, только антураж отличает Martian Dreams от Ultima VI. Но все равно — чертовски любопытно было опробовать револьвер вместо меча и винчестер вместо магии.

Следующий, 1992 год, стал поистине лучшим как для серии, так и для индустрии RPG в целом. Это было начало недолгого Золотого Века. В этот год Origin осчастливила мир выпуском Ultima VII. Впрочем, процесс осчастливливания растянулся надолго. Сначала вышла **Ultima VII part 1: Black Gate**, затем add-on к ней — **Forge of Virtue**, затем **part 2: Serpent Isle** и, наконец, ее add-on **Silver Seed**. К сожалению, я не располагаю информацией по дополнениям, но насколько я знаю, они почти не имеют отношения к основной сюжетной линии.

Сюжет игры отлично закручен. Эта практически детективная история повествует о долгой борьбе с Братством — таинственной организацией, за спиной которой стоит новый враг Британнии — демон Страж (Guardian). Проявляя несвойственную демоническим существам



■ **Ultima VII, 1992**



■ **add-on к Ultima VII, 1992**

мягкость, он не уничтожает Аватара (между прочим, разрушившего все планы Стража), а просто забрасывает его в еще один параллельный мир — Pagan. Впрочем, это уже совсем другая история (см. ниже), а из интересных фактов отметим следующий: Аватар уничтожил Лунные Врата и отрезал себе путь на Землю.

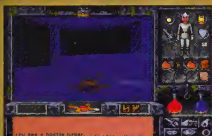
Разумеется, эти игры уже снабжены VGA-шной графикой, причем самой высокой пробы. Интерфейс упростился окончательно и был перенесен на мышь. Теперь вид сверху занимал полный экран, фигурки персонажей увеличились, а инвентарь стал полностью графический. Традиции Ultima VI — отменный сюжет и максимум реализма — были успешно продолжены.

В общем и целом, этим традициям следовали и две отличные игры, выпущенные Origin в том же году. Назывались они *Ultima Underworld*, а разработчиком выступила Looking Glass Technologies. **UUW: The Stygian Abyss** стала первой в истории RPG с реальным временем и реальным (не разбитым на клеточки) пространством. Подобное сравнимо с шагом от Wolfenstein 3D к DOOM. И на том уровне это было сделано просто великолепно.

Графика, интерфейс — все потрясало игроков, не привыкших к такому великолепию (впрочем, технически далеко не все оказались готовы к таким крутым игрушкам). Сюжет, конечно, был простоват, ну да ничего. К тому же во второй части, **UUW II: The Labyrinth of Worlds**, все хо-



■ **Ultima Underworld: The Stygian Abyss, 1992**



Ultima Underworld: The Labyrinth of Worlds, 1992

рошее улучшили, а сюжет заметно усилили. Да и плюс к тому, UUW II занимала четкое место в истории Британнии, в то время как UUW I находилась как бы в стороне от основной линии развития событий.

Взяв в 1993 году небольшой тайм-аут, в 1994 Origin выбросила на рынок игру, потрясшую всех. Качество графики в **Ultima VIII: Pagan** было феноменальным, а интерактивность окружаю-



Ultima VIII Pagan, 1992

щего мира достигла максимума. Движок был использован совершенно новый, мир теперь отображался в изометрической проекции. Практически все предметы можно было двигать, брать, кидать и так далее. Продвигать сложный (как и всегда, впрочем) сюжет помогало немалое количество NPC. С их помощью и несмотря на их же противодействие, Аватару (который впервые с Ultima I был одинок, как перст) удалось выбраться из темного мира Pagan обратно в ставшую уже родной Британнию.

К сожалению, чисто ролевые моменты оказались погребены под громадой сюжета и, как это ни прискорбно, элементами action. Но и тем не менее, данная игра (отсутствием багов не обезображенная) заняла прочное место в золотом фонде жанра.

За долгий период, прошедший с 1994 года, Гэрриот уже успел выпустить сетевую Ultima Online. Однако, мультиплеерные ролевки — совершенно другой класс игр, и да останутся они за пределами этой статьи. А вот находящаяся в работе Ultima IX, которая должна завершить Трилогию Стража — другое дело. Ее ожидают с нетерпением. Причем все — в том числе и мы.

Колдовской мир

Wizardry, творение компании Sir-Tech, по древности происхождения может поспорить с Ultima. Привести точные даты ее основания я не рискну — приблизительно в районе начала восьмидесятых. Сериал Wizardry, бешено популярный на Западе и особенно в Японии (там по его мотивам даже снимали мультфильмы), в Россию попал поздненько. К счастью, именно поздние игры стали наиболее удачными, во многом благодаря работе одного из лучших дизайнеров в жанре RPG — *Дэвида Брэдли*.

Самое большое достоинство Wizardry — игровая система. Даже сюжет (по нелинейности занимающий первое место в жанре) не может с ней сравниться. Это практически воплощение мечты roleplayer'a — когда всего много. Около дюжины рас (включая редких фэйери и вовсе уникальных муков) и 14 профессий. 8 атрибутов, растущих с увеличением уровня. 3 группы навыков (боевые, физические и умственные) по 7-10 умений в каждой, да к тому же возможность заполучить несколько "личных" умений по ходу игры.

При всем при этом наличествует просто огромный арсенал на любой вкус и цвет, а также мощная и логичная система магии — возможно, лучшая из когда-либо создававшихся. Заклинания разделены на 4 профессиональных класса (мажьи, жреческие, алхимические и экстрасенсорика) и 6 сфер (земля, огонь, воздух, вода, разум и чистая магия). Да и бой не напрягает любящих подумать игроков — он походовый, точнее, фазовый. У каждого оружия есть несколько ударов, прочих возможностей немало — словом, есть, где размахивать руками и разуживать плечами.

Сюжеты игр нередко тяготели к распространенному мотиву поисков сверхмощного артефакта. Так, в **Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge** (1991) группа героев должна возвратить могущественную Космическую Кузницу. Действие



Wizardry 6: The Bane of the Cosmic Forge, 1991

развивается довольно прямолинейно, большой свободы действий нет, ну да и ладно. Зато имеется несколько различных концовок. Все бы хорошо, да вот только в 1991 EGA котировалась довольно низко.

Но очередной сиквел — **Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant** (1992) по праву стал одной из лучших RPG в истории. Снова и снова будут петься осанны уникальному слиянию сложного сюжета и полнейшей свободы действий. Графи-



Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant, 1992



Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant, 1992

ка и сейчас смотрится неплохо, а уж тогда-то... Очень здорово получились NPC — до сих пор именно эта игра остается эталоном по части непользовательских персонажей. Wizardry VII висела в Топ-100 Интернет черт знает сколько, а популярность ее была просто ошеломляющая.

К сожалению, на волне успеха компания прекратила работу над сериалом. Почему — неизвестно. Брэдли в настоящий момент со своей группой Heuristic Park создает DeepSix для Virgin — проект, у которого есть шансы стать успешным. Sir-Tech переключилась на сагу **Realms of Arkania** и игры смежных жанров (например, Jagged Alliance). Правда, был выпущен ремейк седьмой части под Windows, но высоким качеством он не блистал. Впрочем — на следующий год нам предоставится шанс посмотреть, на что способна ролевая команда Sir-Tech без Брэдли. И, судя по имеющейся информации о Wizardry VIII, способна она на очень и очень многое. Без сомнения, для RPG-манов это самый желанный проект 1998 года.

* * *

Вот мы и завершили рассказ о наиболее значительных сериях в истории RPG. Впрочем, было бы ошибкой посчитать, что только эти игры определяли развитие жанра. Было немало и других, выпускавшихся прочими компаниями. Для них (прочих компаний) ролевики не были столь важны как для NWC, SSI, Origin и Sir-Tech, но все же хуже от этого они не становились. И о них, несомненно, тоже следует поведать.

Но это уже совсем другая история.

Андрей Алаев

Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований

Четырехлетний опыт успешной работы

Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов

Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России

Собственные издательские и локализационные проекты

Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми

Розничный магазин в самом центре Москвы

Комплектация медиатек для учебных учреждений



ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru


ELECTROTECH multimedia

МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM

ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD

Incubation

Time Is Running Out

Жанр: Action–Strategy
Издатель: Blue Byte Software
Разработчик: Blue Byte Software

Представляем вашему вниманию интервью с **Wolfgang Walk**, менеджером проекта Incubation. Мы надеемся, что затронутые в ходе беседы вопросы покажутся интересны не только поклонникам игровой вселенной Incubation, но и всем тем, кому небезразлично дальнейшее развитие жанра action–strategy.

– Не могли бы вы рассказать о том, как родилась идея создания Incubation?

– Пожалуйста. Мы хотели сделать нечто отличное от стандартного варианта развития событий, при котором "чужие" захватывают планету, сметая все живое на пути. В нашей истории монстры не являются захватчиками в обычном понимании этого слова. Напротив, это аборигены, представители исконного населения планеты. В качестве "чужих" здесь выступают представители нашей расы — люди, гуманоиды.

Первые поселенцы прилетели с планеты Хромос (Chromos), они и основали колонию — город ученых Scay Hallwa. Желая максимально ограничить влияние колонии на жизнь местной флоры и фауны, люди возвели вокруг города энергетический барьер. Мирное сосуществование длилось почти пятьдесят лет. Но затем произошла поломка в энергетическом генераторе, приведшая к отключению барьера. Хромиане и туземная форма разумной жизни — Scay'Ger — вступили в контакт. И очень скоро Scay'Ger серьезно заразились одним из вирусов, безобидных для человека. Беззащитные перед болезнью, Scay'Ger вскоре мутировали и превратились в агрессивных монстров, целью которых стало уничтожение людей.

Игра начинается вскоре после этого момента. Хромиане отправили запрос на Хромос, где потребовали прислать помощь — космических десантников. Вы вступаете в игру в роли командира посланного на выручку отряда, и ваша глобальная задача — эвакуировать город, выполняя по ходу дела различные миссии.

– Incubation является сиквеллом серии Battle Isle — насколько тяжело оказалось соединить эти две совершенно различные игровые реальности?

– После того, как у нас сформировалась первичная концепция игры, мы пришли к выводу, что лучше всего ее можно воплотить в походовой форме. Тут-то мы и вспомнили о серии Battle Isle. Решили поместить наше детище в среду вселенной BI. Мне приходилось принимать участие в разработке Battle Isle 3 в течение последних 4 месяцев ее создания, работать над диалогами. Что касается Incubation, то Lark Urelis, герой Battle Isle 3, появляется здесь в качестве командира Scay Hallwa. Есть другие общие персонажи и связи с оригинальной историей.

Естественно, мы не стали использовать в Incubation движок от первых трех частей серии. Конечно, не исключено, что со временем мы придумаем возможность программной эволюции для гексагональных игр. Но с другой стороны, Incubation, при своей походовости, остается в определенном смысле гексагональной (только вместо шестиугольников используются квадраты). Мне кажется, основное отличие заключается в том, что в Incubation основная ставка делается на тактику, а не на стратегию. У вас нет танков, у вас не болит голова о фронте и тыле, все ваши силы задействованы с первого же хода. В Incubation, в сравнении с BI–3, приходится значительно больше соображать.

– Можно ли считать, что Incubation основывается на тех же принципах, которые легли в основу X-COM и Jagged Alliance? Или же Incubation является полностью оригинальным проектом, питающимся исключительно



за счет собственных идей? И еще вопрос здесь же: не могли бы вы назвать игры, которые каким-либо образом оказали влияние на вашу команду в период разработки Incubation?

– Существуют игры, которые повлияли на концепцию Incubation, но это скорее были не всем известные компьютерные игры, а настольные. В частности — японские тактические ролевые. И, прежде всего, настольный Warhammer. Ролевая система Incubation также вобрала в себя некоторые элементы настольных RPG. Мне кажется очень удачной применяемая схема, при которой ваши подопечные постоянно развиваются. По мере того, как они становятся более сильными, проворными и меткими, вы все больше к ним привязываетесь, заботитесь о них, воспринимаете их успехи и неудачи как свои собственные. И если кто-нибудь из них гибнет во время выполнения более поздних миссий — это ощущается как огромная потеря. Вам придется брать в команду новичка и выхаживать его до той кондиции, когда он сам сможет за себя постоять на сложных игровых уровнях. Мне кажется, что многие игроки в такой ситуации просто вернутся к сохраненной ранее ситуации и проиграют фатальный уровень заново.

– Нетрудно заметить, что камере в Incubation предоставлена значительная свобода. Стиль демонстрации игровых событий сильно отдает кинематографичностью, и это здорово. Считаете ли вы, что подобный подход к работе с камерой имеет большое значение для игр в данном жанре? Или, возможно, это чрезмерный элемент, который лишь отягощает игровой процесс? или, возможно, таким образом в игру привносится дополнительный реализм?

– Одна из главных задач программистов состояла в том, чтобы обеспечить в высшей степени драматичное и динамичное отображение происходящих событий. Главный программист команды — Andreas, почти целый год работал над доводкой камеры до совершенства. В результате получилась по-настоящему "умная" система, которая позволяет играющему увидеть то, что ему действительно нужно видеть. При этом подача изображения просто завораживает. Например, каждый раз, когда вы открываете дверь, камера слетает вниз, обеспечивая вам практически вид от первого лица, что придает ситуации максимальную драматичность. Если монстр пробирается к вашему обороняющемуся бойцу — камера прыгает в голову монстра и вы наблюдаете за происходящим его глазами — разве это не круто?!

Камера также стремится подчеркивать этапные моменты игры. Скажем, если один из ваших подопечных получает повышение уровня — камера выполняет полный оборот вокруг "героя". В то же время, мы старались этими штучками не увлекаться, так как в случае перебора они могут начать раздражать, нарушая ту атмосферу, которая периодически возникает и поглощает играющего. Если в течение короткого промежутка времени произойдет несколько смен углов обзора камеры, вы просто можете потерять ориентацию, что совершенно неприемлемо для игры, основанной на тактических схватках.

– Раз уж речь зашла о технических особенностях игры, то не могли бы вы рассказать немного о движке Incubation. Как осуществлялась анимация персонажей? Участники происходящего конфликта движутся в достаточной мере реалистично — однако их детализация подчас оказывается не столь уж и высокой, как того хотелось бы. Разумеется, всегда хочется, чтобы было как можно лучше...

– Мы используем так называемую "Charisma" — 3D систему, которая позволяет импортировать анимации, созданные с помощью 3D Studio. Она функционирует независимо от основного трехмерного движка (основная задача которого сводится с приведению всего, что может двигаться, в движе-

ние), сообщая движку, как именно та или другая анимация должна вести себя в данной ситуации.

Charisma играет в Incubation совершенно особую роль, ведь все персонажи постоянно выполняют какие-то действия даже тогда, когда просто стоят на месте. Не исключено, что с развитием этой технологии Charisma сможет отслеживать и более тонкие детали. Например, если персонаж достаточно долго шел — его плечи опустятся и сам вид его станет несколько усталым. Столь мелкие подробности могут остаться незамеченными, но они внесут свою лепту в общее ощущение реальности происходящего в игре. Учитывая, что анимируются одновременно не только бойцы, но и все монстры, причем в разных ситуациях — совершенно по-разному, Charisma оказалась для нас просто неоценимым помощником. Благодаря ей все движется плавно и с приличной скоростью.

– Проведя некоторое время за X-COM, сразу обращаешь внимание на упрощенность игровой вселенной Incubation. Отсутствуют менеджмент ресурсов, исследование новых технологий и так далее. Считаете ли вы, что подобные упрощения придали Incubation большую играбельность?

– Наиболее важным для нас моментом было отойти от стереотипа пошаговой тактической игры. Нам не хотелось делать очередную классическую стратегию с руководством размером с телефонную книгу и пользовательским интерфейсом, к которому нужно привыкать в течение первого года игры. Нам прежде всего нужно было побольше action, почти сексуальный — именно так!- пользовательский интерфейс и интуитивно понятная система, чтобы в игру можно было играть, не заглядывая в руководство, тем более — во время сражений.

В нашем интерфейсе применена система всплывающих онлайновых справок, которая в любой момент времени позволяет быстро уточнить информацию, касающуюся противника, предметов. Таким образом, мы добились максимальной насыщенности action, и вам не нужно указывать компьютеру, что вы хотите сделать своими десятью бойцами, и потом смотреть, что он с ними сотворит. Вы сразу видите результаты ваших действий.

– Не могли бы рассказать о поведенческой системе игрового AI? И отдельного обсуждения заслуживает также тот факт, что в игре всего несколько типов противников, которые при этом характеризуются (в сравнении с бойцами команды играющего) крайне повышенной живучестью?

– В связи с тем, что все чужие (согласно нашему сюжету) больны, ими движет исключительно простая для понимания потребность уничтожить всех людей, до которых они смогут добраться. Они сошли с ума и будут пробираться к бойцам с целью разорвать их на части. В игре меньше внимания уделено AI монстров, чем AI игрока. Игрок попадает в сложнейшие ситуации не потому, что ему противостоят сверххитрые чудовища, а потому, что этих чудовищ очень много. Они крайне больны и исключительно агрессивны. Они никогда не сдадутся и никогда не оставят вас в покое. Они неспособны отступать, так как им абсолютно безразлична собственная жизнь.

Все это делает игру более сложной, чем вы можете ожидать. Зная о том, как монстры движутся, вы будете ломать голову, где расставить мины или где расположить препятствия. Решение очередного уровня может заключаться не в банальной перестрелке, из которой вы никогда не выйдете победителем, а в использовании отпущенного серого вещества, что может выразиться в перемещении объектов для поимки монстров в ловушку.

– Полностью полигонная графика — абсолютное новшество для игр данного жанра. Представляется, что Incubation установит некие новые стандарты среди представителей семейства action-strategy. Готовы ли вы согласиться с подобным утверждением?

– В общем-то, это игрокам решать, появился новый стандарт или нет. Но в целом — мой ответ будет положительным.

– И ставший традиционным в таких случаях вопрос напоследок. Собираетесь ли вы разрабатывать Incubation 2? И есть ли какие-либо идеи, которые не удалось реализовать в первой части Incubation, которые могут найти свое место в продолжении?

– Лично мне кажется, что будет весьма печально создать столь крутую игру, проделать громадный объем работы и пустить все на ветер. Возможно, мы придумаем новый сюжет с теми же действующими персонажами и сделаем Return to Scayra! Мне кажется, что такие соображения можно отнести к очевидным.

Что же касается всего сериала BI, то на примере Incubation видно, что наметился отход от сценариев типа "хорошие парни сражаются с плохими" в сторону чего-то более кровавого и мрачного. Даже дизайн экранов больше не выдержан в зелено-серой гамме, свойственной предшествующим играм сериала Battle Island. Ну а больше всего мне нравится то, что больше нет разделения на плохих/хороших, что нам удалось донести эту концепцию до игрока. В прошлом всегда было понятно кто есть кто, но в связи с сюжетом Incubation мы более не в состоянии разделить игровой мир на черное и белое. Мне кажется, что такая хорошая вещь, как Battle Island, должна эволюционировать, выдавая сюрприз за сюрпризом.

Вопросы подготовили
Олег Полянский и Иван Самойлов

Редакция благодарит
Сергея Климова
(студия Snowball Interactive)
за оказанную помощь
в организации интервью

Max.View

ИНТЕРВЬЮ

Fallout

Жанр: RPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Bioware

Fallout сейчас расценивается многими как символ возрождения эпохи RPG. Несмотря на обилие багов, несмотря на многочисленные недоработки в игровом процессе. В прошлом номере "Навигатора" мы намеренно подошли к Fallout с максимально критичной точки зрения, попытавшись выявить все его недостатки и рискнув объяснить причины его величайшей популярности (собственно, можете взглянуть Internet Top 100 в начале журнала).

Вопросов за время знакомства с игровой реальностью Fallout в редакции назрела масса. Достигли апогея споры о том, можно ли считать Fallout гениальным шедевром всех времен и народов, либо же стоит расценивать его как не более чем второсортную поделку, всего лишь появившуюся в нужный момент времени и попавшую "в струю" возрождающегося интереса к ролевому жанру...

Знакомьтесь. Тим Кейн (Tim Cain) — лидер проектов в команде Bioware, осуществившей создание Fallout. Мы спрашивали о том, что считали важным для всякого, кому понравился (или не понравился) Fallout. И надеемся, что вам будет интересно прочесть то, что в итоге выяснилось в ходе состоявшегося интервью.

– Fallout – ваша первая игра?

– Приблизительно треть нашей команды работала над Stonekeep, что же касается меня лично — я никогда прежде не делал RPG. Мне удалось сотворить несколько небольших игр, но в основном время уходило на учебу.

– Что привело вас к мысли сделать столь необычную игру?

– Компания Interplay хотела выпустить RPG... Сам я всегда являлся поклонником игр этого жанра, как компьютерных, так и настольных — с карандашом и бумагой. К тому времени фэнтезийные ролевые игры были в избытке, поэтому мы решили остановить выбор на "свежем" постапокалиптическом варианте, к которому никто не обращался со времен Wasteland.

– Великолепная графика, соответствующая происходящему музыка... Все это создает бесподобную игровую атмосферу, которую только подчеркивает тонкий и ненавязчивый юмор. Скажите, много ли времени потребовалось, чтобы создать Fallout? И все ли из задуманного удалось воплотить?

– Я приступил к работе 3.5 года назад, а большинство моих товарищей проработало над Fallout около двух лет. Мы вложили в игру всю душу, последние шесть месяцев прошли в исключительно напряженном ритме.

Большинство первоначальных идей воплотить удалось, хотя, уж поверьте, для этого пришлось изрядно потрудиться. Ведь их у нас было предостаточно!..

– А какие именно из первоначальных задумок не вошли в конечный вариант игры и по каким причинам? Возможно, что-то вы решили приберечь для продолжения? :-)

– Нет, ну что вы! Если что-то и не удалось сделать, так разве что по причине нехватки времени. Вообще, вот список того, что мы изначально хотели сделать, но не смогли:

– возможность для NPC носить доспехи (защиту) – мы не успевали нарисовать и просчитать соответствующие изображения;

– большее число "анимированных разговоров" (не было времени на создание соответствующей графики, не было места на диске для размещения реплик, да и средств на оплату актеров);

– больше монстров, которых можно отправить на тот свет;

– больше случайных мест на карте;

– больше видеовставок;

– больше дополнительных квестов по ходу основной сюжетной линии.

– Не могли бы вы подробнее рассказать о тех причинах, по которым было принято решение отказаться от ролевой системы GURPS, которая изначально закладывалась в фундамент Fallout?

– Стиву Джексону (*"крестный отец" системы GURPS — прим.ред.*) не понравились некоторые стили, использованные в графическом решении игры, а также уровень насилия. В частности — ему пришелся не по вкусу начальный видеоролик и персонажи из Vault (как на экране, так и в руководстве к игре). Он захотел, чтобы их изменили, но мы были против. Результат – наши дороги вскоре разошлись.

– Пусть так — обратимся к другим темам. У персонажа очень много навыков, но, как нам показалось, развивать их нужно далеко не все. Например, steal. Не находите ли вы, что в Fallout проще убить человека, чем что-то у него выкрасть? К тому же реальной необходимости этого мы в игре не обнаружили. В крайнем случае, нужную вещь можно купить... Или, скажем, ловушки (traps). Во всей игре их так мало, что вряд ли кто-то станет расходовать драгоценные skill points на столь бесполезную возможность. Но, разумеется, мы можем и ошибаться, и все навыки одинаково важны. Каково ваше мнение по данному поводу?

– Некоторые навыки имеют значительно большее значение, чем другие, но все зависит от стиля вашей игры. Некоторые игроки предпочитают воровать, ведь от этого карма играющего страдает меньше, нежели от убийства людей...

Некоторые навыки почти не используются. Например, Traps или Outdoorsman. Да, это наш просчет, так что в ходе разработки Fallout 2 мы уделим особое внимание именно балансировке всех навыков. Но в любом случае, чтобы мы ни делали, определенные умения все равно будут использоваться чаще, чем другие.

– Продолжая разговор — не кажется ли вам, что вся игра несколько несбалансирована? Например, с самого начала, без проблем убив банду в одной из деревень, можно снять с них armor, продав который, получить порядка 10.000$. Какой тогда, спрашивается, смысл играть, например, в казино (и соответственно развивать соответствующий skill) или брать в банке кредит в 200$? Не становятся ли эти возможности в лишними?

– Играть в Fallout значительно сложнее, если вы вознамеритесь быть "хорошим" парнем. Тогда-то и могут возникнуть сложности с тем, где и как раздобыть наличные. Действительно, играя в качестве отрицательного героя, деньги заработать значительно проще. Но само сознание того, что вы творите зло...

– Но ведь в ту же деревню Рейдеров герой может прийти и с добрыми намерениями. Банда головорезов сама в большинстве случаев нападает на него, и играющий просто вынужден будет обороняться! Не говоря уже про то, что в Shandy Lands вождь деревни говорит нам, что банда рейдеров – ужасные убийцы, которые мешают жить мирным людям. Так что же тогда плохого в самообороне от зарвавшихся бандитов?

– А вас никто туда идти не заставляет. Но если вы все же пошли, то у вас будет,



по крайней мере, одна возможность заплатить за возвращение Tandi. И еще есть вариант, при котором вы деретесь с Карлом, не доводя дело до его смерти.

– О'кей, перейдем к другому. Fallout – одна из немногих игр, где сюжет настолько нелинеен и разветвлен. Честно говоря, сперва мы были поражены всем тем решениям, которые в одной и той же ситуации может принять играющий. Но хотелось бы спросить, почему, теоретически разрешив злые поступки, на деле вы обставили все так, чтобы никто не пошел по этому пути? Например, в HUB'е Декер может предложить вам совершить два заказных убийства, но денег он заплатит весьма немного, репутация серьезно пострадает, помимо же этого играющий не получит ничего. И, напротив, сдав бандитов шерифу, мы получаем чуть ли не больше денег, бесценный experience и репутацию. Но почему? Неужели делать зло всегда настолько невыгодно в сравнении с добрыми делами? Почему столь явно не были сбалансированы хорошие и плохие пути персонажа?

– Я считаю, что делать добрые поступки труднее, чем плохие. Поэтому мы придали им больший вес. Вы получаете поинты опыта за каждое доброе дело, но вы их получаете и в том случае, если убиваете людей (за счет участия в combat).

Лично я считаю, что в нашей игре "плохим" игрокам живется вольготнее, чем "хорошим". Вспомните ваш вопрос о том, как просто можно зарабатывать на жизнь убийствами. Это так, если вы играете за отрицательного персонажа. Что же остается хорошим? Делать добро, которое будет оценено по достоинству!

– В Fallout играющий может набирать команду, и это классно. Однако, фактически, уже ко второй половине игры она становится бесполезной из-за того, что никому из ваших сотоварищей нельзя дать более крепкий бронежилет, чем тот, который на нем надет. Но почему так? То, что NPC не развиваются, еще можно понять, поскольку Fallout, прежде всего, не командная полустратегия, а ролевка от первого лица. Но оставить друзей без защиты и повести их за собой на верную смерть — тут уж граница между добром и злом исчезает как таковая (потому как игрок невольно превращается в убийцу), да и смысл командных действий сводится едва ли не к нулю...

– Скажу только одно слово: графика. У нас не было возможности просчитать, как на любом из персонажей игры будет сидеть произвольный набор armor. В этом случае количество комбинаций было бы просто огромным! Поэтому мы дали возможность определенным персонажам применять некий набор оружия, но вот носить они могут только то, во что были одеты с самого начала.

– В Brotherhood играющему дают несколько паладинов для уничтожения базы. Но внутрь с вами они все равно не заходят... Какой же тогда от них толк? Ведь у ворот базы ошивается всего-то 3 мутанта — а внутри все 33!

– Самый трудный этап в этом эпизоде состоит именно в том, чтобы попасть вовнутрь базы. Оказавшись внутри, вы сможете избежать схватки с большинством, если не со всеми мутантами.

– Допустим — но тогда какие сложности с тем, чтобы войти на базу? Найти ее действительно представляет определенную проблему, но убрать троих мутантов на входе...

– Проникнуть на базу трудно именно из-за того, что герой практически всегда попадает в перестрелку. Паладины как раз для того вам и нужны, чтобы оказаться внутри, после этого их услуги могут и не понадобиться.

– Мы слышали, что уже сейчас планируется Fallout 2. Не расскажите ли в двух словах о том, как он будет выглядеть? Сможет ли персонаж полностью перейти на "злую" сторону? Много ли будет действительно разных вариантов окончания? Какие планируются кардинальные отличия? Словом, всем поклонникам Fallout было бы крайне интересно услышать о ваших планах в отношении будущего продолжения.

– Мы только начали работу над продолжением, поэтому говорить о нем пока еще рано. Но уже понятно, что сиквел будет больше и продолжительнее. Поверьте, мы знаем, что делаем... :-)

– Планируете ли вы заняться созданием какой-либо еще игры, кроме Fallout 2? И если да, то какой и на какую тему?

– Нет. Мы работаем над Fallout 2, и одного его нам более чем достаточно.

Беседу вел Петр Давыдов

Close Combat 2
A Bridge Too Far

Жанр: Real-time wargame
Издатель: Microsoft
Разработчик: Atomic Games

Появление первого Close Combat явилось историческим событием для всего игрового сообщества, так как то была первая игра в жанровом направлении real-time wargame. Его популярность сильно подпортили некоторые недостатки и недоработки, на которых мы сейчас не будем останавливаться. Тем не менее, вторую часть, озаглавленную A Bridge Too Far, многие ждали в большей степени, чем какую бы то ни было real-time стратегию.

Close Combat 2 оказался самоценным и добротным произведением, и нам показалось интересным связаться с его разработчиками на предмет интервью. Кейт Забалау /Keith Zabalaoui/ — президент компании Atomic Games, без раздумий согласился ответить на наши вопросы.

– Давайте на минуту забудем про существование A Bridge Too Far. Не расскажите ли вы, что подтолкнуло вас к идее создания первого Close Combat? И почему, остановившись на теме real-time wargame, вы решили сделать игру именно на базе сражений Второй Мировой войны? Быть может, кто-либо из вашей команды увлекается историей того времени?

– Да, очень многих людей в нашей команде интересует Вторая Мировая. Close Combat был восьмой игрой, которую мы сделали на эту тему. Предыдущие семь очень напоминали настольные игры — в них присутствовали счетчики, шестиугольники и переходы ходов. Создавая Close Combat, мы стремились получить нечто более увлекательное, оставаясь при этом корректными в историческом аспекте.

– Решение о начале работ над продолжением было принято сразу после появления CC1 или же некоторое время спустя, когда стало окончательно понятно, что проект оказался успешным? И как долго велись работы над ABTF?

– Мы планировали продолжение еще до того, как закончили CC1, но после релиза сделали передышку на месяц. Разработка ABTF заняла у нас двенадцать месяцев, включая период тестирования.

– В игре чувствуется стремление к достижению максимального реализма, исторической достоверности. Но не кажется ли вам, что местами реалистичность начинает доминировать над играбельностью — ведь игра в первую очередь должна оставаться игрой?

– Наша компания носит название Atomic Games, не Atomic Simulations. Мы делаем игры. Причем всегда остаемся на стороне исторической достоверности. Мне приходилось слышать от разработчиков фразы типа "когда история и играбельность вступают в конфликт, я выбираю играбельность." Передо мной такой выбор практически не стоял. Как правило, мы изыскивали возможность не отказываться ни от первого, ни от второго. Я считаю, что история чрезвычайно увлекательна сама по себе, она часто заведомо интереснее, чем то, что мы делаем.

– В ABTF потрясающее звуковое оформление. Можно ли считать его исторически достоверным? Соответствуют ли, к примеру, звуки выстрелов каждого оружия реальным образцам вооружения того времени?

– Нет, я бы так не сказал. Нам самим нравится записывать настоящие звуки стрелкового оружия, или там техники в движении, но до сих пор приходилось пользоваться библиотекой звуковых эффектов, материалы которой записаны на более чем 1000 компактах. Я уверен, что некоторые звуки достоверны, но я не могу с уверенностью сказать этого обо всех.

– Был ли у вас в команде профессиональный военный консультант? Иначе просто не верится, что люди, далекие от армии, сумели воспроизвести боевые действия настолько точно и детально!

– Никто из Atomic никогда не служил в армии, но с нами, естественно, работает консультант по военной истории.

– Безусловно, AI в Close Combat 2 заметно отличается от AI в большинстве игр жанра real-time. Не могли бы вы рассказать немного о том, в каком виде и на чем проявляются эти отличия.

– Мне неизвестны особенности AI в других играх. Для CC мы создали два AI — тактический и стратегический. Действие стратегического AI основано на модели принятия решения человеком, которому нужно выбрать места для дислокации войск, цели для нанесения удара и т.д. Он оперирует на "Большой Карте". Приказы от стратегического AI поступают тактическому AI, который решает, каким образом он будет их выполнять. Тактический AI действует на значительно более низком уровне. Мне представляется, что подобные отношения между двумя различными AI разных уровней являются уникальными.

– Введение многоэтажных зданий было воспринято поклонниками Close Combat как нечто само собой разумеющееся. Но не кажется ли вам, что идея не совсем доведена до нужной кондиции? Например, когда атакующие попадают в здание, они автоматически оказываются на том же этаже, где находятся защитники. В бою же внутри построек практически невозможно что-либо разобрать...

– На примере нашего обращения со зданиями можно судить о том, какие компромиссы мы допускаем между реальностью и игрой. Вариант, привнесенный нами в ABTF, удобен для игрока. Если бы мы моделировали реальные здания, то нам пришлось бы позволить играющему вводить в здания отдельных солдат, занимать этажи, стрелять с одного этажа по цели на другом этаже, вести огонь по другим зданиям... Интерфейс для такой игры превратился бы в кошмарный сон, да и игра стала бы "тормозить".

То, что мы имеем сейчас, представляется нам наиболее элегантной из возможных схем. Кстати, она была предложена игроками.

– Что, на ваш взгляд, явилось самой удачной находкой, реализованной в ABTF?

– В ABTF много улучшений, но мне особенно нравятся карты. Когда мы приступали к работе над игрой, наши собственные программисты утверждали, что применить подобные карты будет невозможно. Они превзошли самих себя!

– Остались ли у вас какие-нибудь задумки, не вошедшие в CC2? Планируется ли выход каких-либо дополнений, add-on'ов?

– На add-on'ах много не заработаешь. Мы не стали тратить на них время и уже приступили к работе над CC3.

– Так, значит, Close Combat 3 уже в разработке? Это не может не радовать. Не могли бы вы в таком случае немного рассказать о том, что он будет из себя представлять? Какие принципиальные отличия от CC2 вы планируете внести? Хотя бы в общих чертах...

– CC3 будет в значительной степени отличаться от первых двух частей. Однако говорить об особенностях пока еще рановато, окончательное решение о виде игры пока что не принято.

– Не планируете ли вы в своих будущих проектах (а мы надеемся на их появление) перенести место действия на восточный фронт? Ведь во Второй Мировой войне принимали участие не только американцы с англичанами...

– Ну да ладно, никому об этом не говорил, но в CC3 будут фигурировать наиболее значимые сражения на Восточном фронте, начиная с Barbarossa и заканчивая Berlin. В настоящее время определяется, какие именно битвы войдут в этот список. Мы также активно проводим поиск всего, что поможет сделать карты игры по возможности достовернее — реальные карты, аэрофотоснимки и т.д. На этом и остановимся — ведь CC3 все еще в стадии планирования... Я и так уже проболтался! :-)

– Нет ли у вас желания в ближайшем будущем создать какую-либо игру вне жанра wargame?

– Есть. Но все опять-таки на стадии планирования. Не поленитесь спросить меня об этом через несколько месяцев. Будет очень приятно вернуться к нашему разговору.

– Обязательно. :)) Спасибо, что нашли время ответить на наши вопросы.

Беседу вел Петр Давыдов
Вопросы подготовил
Александр Сидоровский

ZX Spectrum

Big time — I'm on my way,
I'm making it.
P. Gabriel

маленький компьютер Большого времени

Сегодня почти неоспорим тот факт, что IBM PC — лучшая игровая платформа среди домашних компьютеров. Скоропостижная кончина компании Commodore вычеркнула семейство Amiga из списков соревнующихся, а трудности Apple делают Macintosh (и его клоны — Radius) весьма малоперспективными. Столь же очевидно, что такое положение дел было не всегда. Самые разнообразные компьютеры вырывались в лидеры, чтобы через несколько лет уступить свое место более совершенными моделям и уйти в небытие. Совершенно правы будут те, кто отметит спиралеобразное развитие истории компьютерного рынка. Ибо пятнадцать лет назад на свет появился домашний компьютер, разработанный английским инженером Синклером (Clive Sinclair) и ставший "звездой" 80-х годов.

На самом деле, одним из первых компьютеров, поступивших в розничную продажу и обладавших приемлемыми для средней квартиры габаритами, был PET — дитя Commodore. Появившийся в конце семидесятых, он определил понятие "домашний компьютер", хотя и не стал по-настоящему популярным. Отчасти это было продиктовано довольно высокой стоимостью (около 700 фунтов стерлингов) и отсутствием поддержки со стороны производителей software. Не готовы оказались и "вторичные" производители hardware — джойстиков, дисководов и прочих аксессуаров. Но не прошло и полугода, как британская пресса огласила миру сенсационное появление нового компьютера — ZX80. Эта модель была разработана компанией Sinclair Radionics и стала безусловным фаворитом продаж. В качестве дисплея использовался телевизор, а накопителем данных служил кассетный магнитофон. Это делало компьютер доступным почти для всех слоев населения — иначе говоря, домашним. К весне 1982 года была готова новая модель — ZX Spectrum. От своей предшественницы машина отличалась наличием ПЗУ (ROM) с "вшитым" языком программирования BASIC и, самое главное, — расширенным графическим режимом. И еще. Появился цвет и звук.



■ **Сэр Клайв Синклер (Clive Sinclair), в простонародье — "дядя Клайв"**

Это произвело эффект разорвавшейся бомбы. Первоначально ZX Spectrum был задуман для изучения программирования дома и в школе. Но благодаря уникальной организации видеопамяти стало возможным создавать на языке ассемблера компьютерные игры нового поколения: динамичные, с цветной графикой и звуковым сопровождением. Игры перестали существовать исключительно в текстовой форме, они стали увлекательными и привлекали прежде всего молодежную аудиторию. Из привилегии бакалавров от программирования компьютер стал предметом массовой молодежной культуры, атрибутом поколения.

Компании-производители программного обеспечения росли как грибы после дождя. Это сказывалось на игровом ассортименте, на формировании игровых жанров, на зарождении настоящей игровой индустрии, наконец. Специализированные магазины, журналы, клубы — все это оказывало влияние на расширение аудитории пользователей ZX Spectrum, что в свою очередь побуждало программистов не останавливаться на достигнутом. Такая взаимосвязь послужила и колоссальному росту объема продаж компьютера ZX Spectrum (около 10-ти тысяч штук в неделю!) и небывалому ассортименту программного обеспечения — от прикладных программ, графических и текстовых редакторов и до, собственно, игр.

Очень удачным с точки зрения маркетинга ходом было одновременное появление в розничной торговле и целого семейства периферийных устройств, разработанных специально для ZX Spectrum, а также возможность увеличения оперативной памяти (RAM) до 48 Kb. Таким образом, ZX Spectrum представил потребителям возможность приобрести самое необходимое для пользования, а затем расширять свою систему по желанию и возможностям. Для этого вниманию пользователей предлагался блок универсального интерфейса RS232, ZX Printer и ZX Microdrive. Последний являлся аналогом дисковода и позволял записывать на особые микродиски-картриджи информацию объемом до 100 Kb.

Компьютер ZX Spectrum имел необычайно простую и оригинальную реализацию. В полукилограммовой коробочке компактно умещались 14 микросхем, ТВ модулятор и динамик. Сверху коробочку украшали 40 клавиш — литерные, регистровые и функциональные. С помощью различных комбинаций регистровых клавиш, литерные (т.е. 24 латинские буквы) могли выполнять до 5 независимых функций. Скажем, клавиша "o" отвечала за генерацию команд peek, poke, out и символа ";". Это позволяло необыкновенно быстро набирать команды и целые программы на BASIC и полностью исключало синтаксические ошибки.

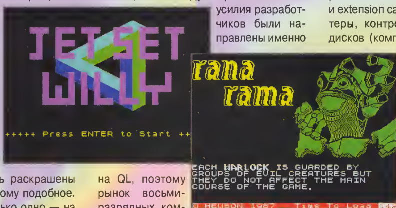
Сердцем машины был процессор Z80A с тактовой частотой 3,5 MHz и восьмиразрядными шинами адресов и данных. Количество микросхем на системной плате было крайне невелико: корпуса RAM, ROM, процессор и ULA. Весь блок логики, триггеров и мультиплексоров состоял всего из одной специализированной БИС — ULA. Реальный объем памяти равнялся 64 Kb, но нижние 16 Kb были зарезервированы под BASIC и недоступны для пользователя.

От остальных немногочисленных домашних компьютеров (BBC Micro A, VIC 20), подключавшихся к телевизору, ZX Spectrum отличался оригинальной системой формирования изображения. Как известно, сведение электронных лучей в центре кинескопа намного лучше, чем по краям. Кроме того, чем ближе к краю экрана, тем больше картинка искажается (речь не идет о системах Trinitron с плоским экраном — их тогда не было). Клайв Синклер нашел элегантное решение этой проблемы. По краям экрана компьютер формировал неиспользуемый для вывода активной графики буфер — border. Можно было менять цвет border, но активных знакомест он не содержал. Такая жертва полезной площадью дисплея была вполне оправдана однородностью качества картинки, формируемой ZX Spectrum.

Компьютер выводил на экран одно-

временно восемь цветов, плюс две градации яркости и плюс режим мерцания в любом из графических режимов. Таких режимов было два — первый с разрешением 32x24 знакоместа, и второй режим так называемого "расширенного" разрешения — 256x192 пиксела. Если учесть, что размер каждого знакоместа был 8x8 пикселей, то, произведя операцию умножения, мы выясним, почему "расширенный" режим на самом деле таковым не являлся. Говоря о графике компьютера, стоит упомянуть не совсем удачную систему диспетчеризации обращений процессора в область видеопамяти (т.е. обработку блоком ULA немаскируемых прерываний) и выборку видеопамяти. Не углубляясь в технические подробности, остановимся на последствиях: к примеру, без мерцания на одной линии не могло находиться более трех спрайтов, или спрайты могли быть раскрашены только одним цветом, и тому подобное. Но не стоит забывать только одно — на дворе стоял 1982 год, и ни один компьютер не предлагал всего того, чем располагал ZX Spectrum, а широкие игровые массы еще не были искушены и избалованы разнообразием. Компьютер победоносно шествовал по всему свету. Компания Timex — эксклюзивный производитель всех разработок Sinclair Research Limited — налаживала производство Spectrum во многих странах мира. ZX фактически не встречал конкурентов, хотя Клайв Синклер и проиграл тренд BBC-Acorn на поставку компьютеров в общеобразовательные учреждения. Даже знаменитый Commodore C64 не смог расположить потребительский рынок в свою сторону, так как вся игровая индустрия ориентировалась прежде всего на ZX Spectrum.

Шло время, и, естественно, изменялись технические требования к компьютерам. Через два года в продаже появляются новые машины от Acorn, Atari и Commodore. Не останавливая научных исследований, Sinclair Research Limited выпускает модель Spectrum+ с расширенной клавиатурой и, чуть позже, Spectrum 128. Как следует из названия, компьютер располагал оперативной памятью в 128 Kb, однако содержал некоторые важные нововведения, например, встроенный музыкальный сопроцессор на четыре голоса. Однако столь существенное увеличение памяти почти не сказывалось на изменении программного обеспечения, так как свободные 96 Kb планировались под виртуальный или RAM диск, что, безусловно, облегчало работу со многими прикладными программами, но не играми. Поскольку большая часть аудитории интересовалась играми, то новая машина вызвала разочарование. Конечно, появился великолепный звук (можно сравнить с картой Adlib Gold для PC), но прежний объем видеопамяти (9 Kb) и механизм прерываний не позволяли качественно улучшить графику игр для Spectrum 128. Скажем прямо — графика осталась прежней, все отличия сводились только к музыкальному сопровождению и возможности портировать игры с приобретавших популярность C64 и Atari. Объяснить такой прокол со стороны Синклера смог только новый компьютер, представленный еще в 1985 году — Spectrum QL. Все усилия разработчиков были направлены именно на QL, поэтому рынок восьмиразрядных компьютеров для Синклера был почти утерян. Spectrum QL — машина настолько интересная, насколько малоизвестная, по крайней мере в России, поэтому позвольте остановиться на ней подробнее.



Модель Quantum Leap (QL) была анонсирована в 1984 году и уже к концу года начала поступать в продажу. Задумывалась она с упором да деловые программы — текстовые редакторы, таблицы, базы данных и прочее, нежели на компьютерные игры. Концепция QL — plug in and go (знакомо, не так ли?), то есть компьютер поставлялся со всем необходимым для полноценной работы, включая программное обеспечение. Помимо широкого набора деловых программ, оно включало ряд эмуляторов, таких как PC Conquerer и AQmulator for Atari 520ST.

Машина была построена на 32-х разрядном процессоре Motorola 68008, имела 128 Kb RAM с возможностью расширения до 768 Kb и IBM AT-подобную клавиатуру (89 клавиш). Графические режимы были следующими: 512x256 в 4 цвета и 256x256 в 8 одновременно выводимых цветов, из палитры 256 цветов. Операционная система QDOS поддерживала настоящую многозадачность и позволяла открывать до восьми приложений одновременно.

Очень удачная архитектура Quantum Leap способствовала появлению невероятного количества extension board и extension card. Это были сетевые адаптеры, контроллеры жестких и гибких дисков (компьютер поставлялся только с микродрайвом), аппаратные эмуляторы и графические карты, а безумное количество интерфейсов лучше и не упоминать. Выбор был очень богат. Совершенно оправдано и появление QL клонов: Sandy Q-XT 640, PC Futura, CST Thor I-XVI. Последний, кстати, обладал уникальной возможностью динамически менять раскладку клавиатуры путем переключения ROM, и следующую конфигурацию: 40MB HDD, 2x720 Kb FDD, 16-битную графику (!) и возможность расширения Video RAM до 2 Mb (!!).

Однако позиционирование американского рынка со стороны Atari, отсутствие гибкой ценовой политики, серьезные организационные просчеты и отсутствие тесных контактов с разработчиками software сделали свое дело. Spectrum QL не смог повторить успех своего предшественника. Финансовые итоги за 1986 год заставили Клайва Синклера продать все права на производство и реализацию всех моделей Spectrum французской фирме Amstrad. В дальнейшем Amstrad выпускала усовершенствованные версии ZX Spectrum+2 и +3, однако все "усовершенствования" сводились

1001 ИГРА
1001 КОМПЬЮТЕР
ПОДАРИ ЛЮБИМОЙ ИГРЕ
ОПТИМАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР
К НОВОМУ ГОДУ!
ЮниВер Компани
UNIWARE
м.Юго-Западная, Новый Арбат, ВВЦ
(095) 4344620, 4343069

к интегрированию дисководов и джойстиков, что непомерно увеличивало цену. Последний всплеск активного производства Spectrum-совместимых компьютеров наблюдался в 1990 году. Английский Enterprise 128 имел расширенную клавиатуру, дисковод, джойстик и особое разделение видеопамяти. Плюс к этому, он был аппаратно совместим с ОС CP/M. Но это была скорее реанимация мертвого — европейский рынок уже крепко держался за Amiga 500 и 500+, а американский с любопытством наблюдал становление IBM XT/AT совместимых машин.

Позвольте теперь перейти к самому главному — к играм. Ни для кого не секрет, что компьютерные игры существовали и до появления ZX Spectrum. В основном это были текстовые игры, напоминающие современные "деловые игры". Текстовыми сообщениями играющему описывались начальная ситуация и варианты возможных действий. Далее, на основе действий игрока, компьютер подбирал дальнейшее развитие сюжета. Не будем углубляться в историю этих игр — это вопрос сколь интересный, столь и глубокий. Посему рассмотрим следующую группу игр, бытовавших в начале восьмидесятых годов. Это — динамические игры, основанные на псевдо или символьной графике. То были простенькие аркады, в которых вместо спрайтов на экран выводились буквенно-цифровые символы (набор ASC II).



■ Самый первый компьютер Синклера. Тогда еще даже без дисплея...



■ Старший брат Spectrum — ZX81



■ А вот и сам ZX Spectrum



■ Quantum Leap — "чудо-компьютер", не оправдавший возложенных на него надежд

Компьютер Синклера принес необыкновенное разнообразие и в жизнь программистов-создателей игр, и в жизнь простых пользователей. Первые игры для ZX делились, пожалуй, на два жанра. Во-первых, аркады, безустанно копирующие бесконечное перемещение (полет или езду) персонажа игрока и бесконечное количество врагов. Скроллинг экрана мог быть либо горизонтальным, либо вертикальным. Этот жанр игр — вотчина игральных автоматов, и благодаря этому он является почти неувядающим. Все игровые идеи сохранились до наших дней в почти что первозданном виде. Второй тип игр можно охарактеризовать как логические платформы (возможно, с элементами RPG). Цель игры — добраться до определенного места на игровом экране или экранах, образующих большую карту. Кроме того, требовалось собирать предметы, являющиеся пропусками в определенные помещения или подсказывающими решение головоломок. Яркий пример — Jet Set Willy. Играющему требовалась ловкость, чтобы сохранить жизнь персонажа и некоторое соображение для ориентации в комнатах и запоминания их месторасположения, а также для сбора правильного Inventory. Одним словом, такие игры частично напоминали игровую концепцию Diablo. Добавлю, что кроме этих двух жанров, текстовые RPG не сошли со сцены, а, наоборот, получили логическое развитие, обзаведясь спрайтовой графикой.

Совершенно ясно, что объем статьи не позволяет рассмотреть и сотой доли игрового разнообразия ZX Spectrum. Поэтому дальнейшее изложение целесообразно построить в "телеграфном" стиле.

Через пару лет (1985-86 год) нарождаются игры совершенно новых жанров. Это и всевозможные симуляторы — автомобильные, авиационные, и игры жанра action, и turn-based стратегии. А еще через некоторое время появляются игры, необыкновенно удачно комбинирующие элементы сразу нескольких жанров. Приведу только несколько примеров. Игра Tau Ceti совмещала элементы танкового симулятора и стратегии. Tomahawk — стратегия плюс вертолетный симулятор, причем один из самых реалистичных в игровой истории. И, наконец, Elite и Captain Blood — невероятно интересные игры, сравнить которые можно только с Privateer и Parkan. Были и чистые жанры, например, Total Eclipse — 3D action, напоминающий PowerSlave.

С программного обеспечения для ZX Spectrum начинали такие компании, как Ocean, U.S. Gold, UbiSoft и Activision. Было и множество других компаний, не доживших до наших дней. А кроме того, независимые авторы создавали собственные игры, не уступавшие коммерческим разработкам. Подавляющее большинство игр было написано на языке ассемблера для Z80. По этой причине их системные требования всегда удовлетворялись аппаратным обеспечением ZX. Графика была и спрайтовая, и 3D векторная, правда, без текстур. Их или не было вообще, или их роль выполняла однородная (одноцветная) плоскость.

В девяностых годах, когда золотой век ZX почти закончился, появилось некоторое количество конверсий игр с PC и Amiga (например, SimCity, F-15 SE или Golden Axe). Графика этих творений была откровенно убогой, не использовавшей и половины возможностей компьютера.

В заключение позволю себе напомнить, что вы читаете не обзор программ игрового характера для Spectrum. Сделать таковой в рамках даже целого журнального номера не представляется возможным. Кроме того, вероятно, кто-то приведет более интересные или достойные примеры. Игры для ZX до отечества нашего добирались крайне неравномерно, причем через третьи, как правило, польские или голландские руки. Так что конструктивная критика принимается и приветствуется.

Для PC было создано множество программных эмуляторов компьютера ZX Spectrum. Рассмотрим некоторые из них. Ранние эмуляторы отличаются существенными неудобствами, например, требуют наличия дисковода 5'25. Этим страдает так называемый "польский" эмулятор. "Ирландский" эмулятор тоже далек от совершенства. Автор статьи предпочитает программу z80, написанную G.A. Lunter'ом, или эмулятор ZX для Windows 95. Последние обладают повышенной совместимостью почти со всеми snapshot и имитируют работу практически всех моделей ZX, вплоть до Spectrum 128. Довольно исчерпывающую информацию по компьютеру и эмуляторам вы получите по адресу www.nvg.unit.no/sinclair. Это отправная точка для любого, кто интересуется эмуляторами. Там же вы найдете и сами программы, и техническую документацию, и линки к библиотекам snapshot. Хорошие ресурсы находятся по адресу: ftp.gns.getronics.nl/pub/os/sinclair.

Большинство тамошних игр — Public Domain, так что качайте наздоровье. А вот коммерческие продукты — это уж на свой страх и риск.

Александр Ланда

*Автор выражает признательность **Robert H. Klein**, собравшему и обработавшему огромное количество материалов о ZX Spectrum — самом великом из маленьких компьютеров*

ZX Spectrum

Путь в будущее

Еще лет семь назад ZX Spectrum был самым распространенным домашним компьютером в нашей стране. Однако если спросить сейчас о нем у большинства нынешних игроманов, то они, скорее всего, недоуменно пожмут плечами. Немногие вспомнившие это название печально вздохнут, вспоминая компьютер своего детства. Другими словами, большинство из нас уже давным-давно позабыло про Спектрум. А ведь он, вопреки расхожему мнению, и не думал умирать.

После официального закрытия спектрумовской линии эстафету в его производстве приняла на себя именно наша страна. Начнем с того, что сейчас в Санкт-Петербурге не только ведется массовое производство Спектрум-совместимых машин "Scorpion", но и заканчивается разработка компьютера нового поколения "Sprinter". Иными словами, Спектрум не только активно производится, но и постоянно совершенствуется. Уже сейчас Скорпион имеет 256 Кб оперативной памяти (против стандартных 48/128 Кб), оснащен контроллером винчестера, CMOS'ом с энергонезависимой памятью, а также PC-клавиатурой и мышью. К упомянутому Спринтеру собираются подключить даже CD-ROM, а память будет увеличена ориентировочно до 4-х мегабайт (!). И это уж не говоря про особую разработку General Sound, являющуюся аналогом Sound Blaster.

Дальше — больше. Для Спектрума были разработаны несколько специальных модемов. И в Москве сейчас существует целая сеть спектрумистов, ZX-Net. Насчитывает она примерно 600 человек. Причем люди в этой сетке вовсе не ограничиваются общением между собой. Существует несколько шлюзов (работающих преимущественно на PC и Амигах), через которые человек в спектрумовской сети может получать почту из FIDO и даже переписываться с другом через e-mail. К сожалению, в сам Интернет со Спектрума выйти пока нельзя, но кто знает, что будет через каких-то полгода..!

Спектрумистов в нашей стране немало. По самым примерным подсчетам, в СНГ таковых сейчас насчитывается четыре-пять тысяч. В Москве — примерно 500 человек, в Санкт-Петербурге — больше тысячи. Конечно, вряд ли это так уж много, но и тем не менее — при подобном раскладе вряд ли найдется кто-нибудь, кто рискнет заявить о том, что Спектрум канул в Лету. Активно развиваясь и основываясь на твердых в своих пристрастиях поклонниках, Спектрум сейчас, пожалуй, живее всех живых.

В свое время программное обеспечение (главным образом, игры) для Спектрума производилось массой весьма крупных западных компаний. Увы — сейчас там этим уже не занимаются. Причина понятна — слишком малы те барыши, которые может выручить большой финансовый капитал со спектрумовского рынка. Но поскольку интерес к компьютеру сохранялся, то, как следствие, в России и в странах ближнего зарубежья развитие Спектрума продолжилось силами народных масс. Многие игры являются конвертированными с PC. Но есть немало и оригинальных игр и программ, созданных исключительно для Спектрума.

Какие есть конвертации? UFO 1 и 2, DOOM, Warcraft, Mortal Kombat... Среди же самобытных игр особенно выделяется "Звездное Наследие". Скоро должна появиться игра Вячеслава Медногова "Черный Ворон" — real-time стратегия, ближайшим аналогом для которой является Warcraft.

Помимо игр, для Спектрум активно создается новое программное обеспечение. Преимущественно — для работы в сетях. Не забываются и всевозможные архиваторы, загрузчики (своеобразные системные оболочки для Спектрума) и другие полезные прикладные программки.

Отдельное внимание уделяется демонстрациям — ежегодно проводится международный фестиваль, на который съезжаются спектрумисты со всего мира. Кстати, именно в производстве демонстрационных программ западные группы пока еще могут конкурировать с нашими. К сожалению, этим зарубежные друзья пока что и ограничиваются, не собираясь пока заниматься созданием игр. Ну что ж, каждому свое. В любом случае, отрадно, что Спектрум помнят далеко не только в нашей стране. Кстати, в августе 1998 года в Москве пройдет фестиваль российских спектрумистов, FunTop 98. Очень советуем не пропустить — узнаете много нового.

Фанатами Спектрума регулярно выпускаются электронные журналы, посвященные ZX Spectrum, причем их количество сперва даже удивляет. "Спектрофон", "ZX-Format", "ZX-Power", "Adventurer", "ZX-прогресс". Готовится к выпуску новый журнал — "Синерджи".

Словом, незабвенное творение сэра Синклера вовсе и не думает сдавать своих позиций. Но если вы полагаете, что от покупки PC поклонников данного компьютера останавливает только относительно высокая стоимость, то вы глубоко заблуждаетесь. Общее мнение нынешних спектрумистов свелось к тому, что именно Спектрум дает необъятные просторы для личного творчества. Вот что сказал по этому поводу известный московский спектрумист Сергей Новиков:

"Творить в полном смысле этого слова на PC нельзя. В одиночку ничего не достичь, а выпущенная программа мгновенно теряется в толпе таких же или даже лучших. Работа на Спектруме же нужна другим, за нее уважают. На Спектруме проще достичь известности и уважения со стороны других. Тут все свои. Многие знают друг друга, все держатся дружно, одним косяком. Писишная тусовка же очень разобщена, что мы видели на Инлайте. Мало того, реализовать себя на PC довольно трудно, в то время как освоить спектрумовский ассемблер и начать писать хорошие программы относительно легко. Хорошую игру может сделать и один человек, что на PC полностью исключено."

Если же Спектрума у вас давно уже как нет, а на столе красуется какой-нибудь Pentium Pro 200 MMX, то вам вполне могут пригодиться многочисленные эмуляторы Спектрума, которых сейчас насчитывается уже весьма приличное количество. При этом степень совместимости достигается практически полная, что не может не радовать. Так что, как говорят, было бы желание, а возможность всегда найдется.

Петр Давыдов

Отдельное спасибо всем спектрумистам, принявшим участие в обсуждении. То были: ***Sergei Novikov, Roman Alexandrov, Wladimir Bulchukey, Andrew Savitchev, Eugene Tyukaev, Vladimir Kacev, Alexey Ivanov, Tim Kelly, Alexey Logotin***

Shareware в Интернет

За все нужно платить. В том числе за компьютерный софт, игры, болтовню в on–line и тому подобное. Причем за некоторые вещи приходится платить сразу, выкладывая приличную сумму за нечто, что зачастую представляет собою “кота в мешке”. Хорошо, если фирма–производитель внушает массу доверия, и вы знаете, что выложенные денежки скорее всего не пропадут. А если наоборот — вам встречается программа с привлекательным описанием, со множеством полезнейших элементов, с применением новаторских технологий, и вы чувствуете, что это именно то, что искали вы, ваши товарищи, теща, — иными словами, все. Покупаете, и через пару минут после инсталляции убеждаетесь, что все работает не совсем так, как сказано в инструкции, что в меню есть кнопки, которые не реагируют на щелчок мышки, и прочие несуразности того же плана. Знакомый вариант? Это одна сторона медали.

Вторая сторона связана с тем, что написав прекрасную программу, вы имеете весьма мало шансов продать ее на рынке. Особенно если это ваша первая программа и вы никому не известны. Получается замкнутый круг: популярность возникает после удачных продаж, а удачные продажи невозможны без популярности.

Впрочем, выход из подобного положения давно уже найден. Он заключается в методе распространения программных продуктов, который получил название Shareware. Его суть состоит в том, что вы можете “погонять” программу на собственном компьютере до того, как за нее заплатите. Если “софт” вас устраивает, то вы за него платите. Если нет — обязаны удалить его с PC.

Обязаны ли вы платить? В общем случае — да. Это будет по–честному. Shareware продукты являются коммерческими разработками, на которые распространяются законы об охране авторского права. Авторы этих программ рассчитывают получить доход. К тому же, обычно после оплаты и регистрации программы пользователь получает некие дополнительные преимущества. Как то: снимается ограничение на использование программы в течение определенного промежутка времени, становятся доступными новые свойства, убираются напоминания о необходимости регистрации и т.п.

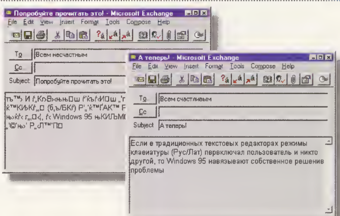
Широкое распространение shareware получили после появления электронных средств коммуникаций и BBS'ок. Вскоре этого добра накопилось столько, что стало возможным выпускать полновесные сборники на CD — *14.000 Programs, The Pier Shareware, The Walnut Creek CD–ROM, Hot Sound and Vision* — список можно было бы продолжать и продолжать.

С развитием Интернет многие знаменитые BBS'ки преобразовались в респектабельные сервера, на которых есть доступ к немеренным архивам приложений на все случаи жизни.

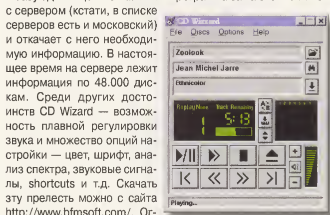
Насколько хороши бывают shareware программы? Случается, что исключительно хороши. Вспомните о том же WinZip и WinRar, без которых сейчас не обходится ни один офис.

Shareware soft

Что касается нас самих, то совсем недавно мы стали зарегистрированными пользователями великолепной программки **MailReader**, которую сделала российская фирма “Agama”. Без нее было бы невозможно раскодировать нечитаемые сообщения по e-mail, которые приходят достаточно часто. В незарегистрированном варианте MailReader позволяет запустить себя 30 раз, после чего требуется его повторная установка “с нуля”. Или регистрация. Скачать пробную версию можно с сайта http://russia.agama.com/mailreader/.



Многие слушают музыкальные CD, используя компьютерный CD–ROM. “Штатный” проигрыватель Windows 95 достаточно неплох, но ему не хватает нескольких относительно важных мелочей. В частности, совершенно не в кайф, когда есть Интернет, заносить в базу данных сведения по каждому диску. Зато есть такая шароварная программка, как **CD Wizard 4.35**, автор которой, Brett McDonald из BFM Software, вплотную задумался о подобном сервисе. Если вы “сидите” в Сети и слушаете музыкальный диск, то данные по нему можно занести в базу одним щелчком мышки. Программа сама сконнектится с сервером (кстати, в списке серверов есть и московский) и откачает с него необходимую информацию. В настоящее время на сервере лежит информация по 48.000 дискам. Среди других достоинств CD Wizard — возможность плавной регулировки звука и множество опций настройки — цвет, шрифт, анализ спектра, звуковые сигналы, shortcuts и т.д. Скачать эту прелесть можно с сайта http://www.bfmsoft.com/. Ограничения на использование не накладываются — во время запуска будет появляться сообщение о незарегистрированности версии.



Всем нам хорошо известно, насколько устойчиво работает детище Microsoft Windows 95. И сколько усилий требуется, чтобы поддерживать его на плаву и разгребать последствия. Вы скажете, что для этого есть утилиты Нортона. Оказывается — не только они. Компания Helix Software выпустила комплекс shareware программ под названием **Nuts&Bolts**, который, мягко говоря, впечатляет. Практически мгновенно после релиза Nuts & Bolts поднялись на первые места по продаваемости среди утилит. Если коротко, то они способны предотвращать зависания компьютера, оптимизировать работу жесткого диска, устранять конфликты, шифровать файлы, уничтожать навсегда файлы с информацией приватного характера, оповещать вас о проблемах, восстанавливать уничтоженные файлы, повышать быстродействие PC, проверять программы на совместимость, обрабатывать архивы ZIP, наводить порядок в Registry, проводить диагностику “железа”, осуществлять чистку жесткого диска и находить вирусы. Всего не



упомнишь. Наличие удобного интерфейса завершает картину. Срок бесплатного использования — 30 дней. Стоимость регистрированной версии — около 43 долларов США. Размер файла для перекачки — около 6 Mb. Минимальная системная конфигурация — 386SX, 4 Mb RAM (!). Скачать пробную версию можно с сайта: www.helixsoftware.com.

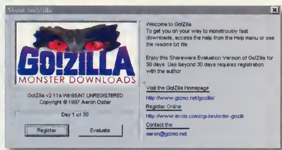
Иногда вам нужно дозвониться до друга, а у него все занят и занят телефон. И вы знаете, что это надолго, так как скорее всего он сидит в Сети и не собирается вылезать из нее до утра. Для себя я эту проблему решил — установил "аську", т.е. **ICQ** (кстати, ее название и расшифровывается как *"I seek you"* — "я ищу тебя"). В настоящее время эта программа фирмы Mirabilis распространяется как Time Limited Free Beta, что означает, что в один воистину черный день услуги Mirabilis станут платными. На текущий момент число пользователей ICQ приближается к шести миллионам, и к ним ежедневно прибавляется в среднем по 40 тысяч. Чем она настолько хороша, что по сети ходят косяками письма на тему "вода, воздух, любовь и ICQ должны быть бесплатными"?

"Аська" — резидентная программа с приятным дружественным интерфейсом, которая в любой момент времени показывает, кто из ваших друзей находится в Интернет. При этом вы можете напрямую обмениваться сообщениями, пересылать файлы и URL, устраивать chat. Гибкие настройки позволяют сконфигурировать интерфейс по усмотрению пользователя, например, вы, находясь в Сети, можете оставаться "невидимым" для всех остальных. Программа сохраняет протоколы обмена, позволяет находить друзей по E-mail адресам. А если у них не окажется ICQ — вы можете послать им стандартную форму, которая облегчит им поиск и инсталляцию ICQ на свой компьютер. В настоящее время появилась возможность провести upgrade программы до версии ICQ 98 а BETA. Среди новых возможностей — звонок по телефону через Интернет, в реальном времени общение (chat) со случайно выбранными собеседниками, улучшенный контакт с сервером. Незначительно изменился и интерфейс. Телефонный разговор по каналу Интернет — это уже очень серьезно. Как бы вскоре не пришло сообщение о тридцатидневном уведомлении. Подробную информацию и все необходимые файлы можно получить на сервере www.mirabilis.com.

Почти все, кто сидит в Сети, скачивают из нее файлы. Если в небольшом объеме, то не особенно обращая внимание на время перекачки. А если в большом? В этом случае желательно найти источник, скачать с которого можно быстрее и надежнее. Решить эту проблему поможет еще одна условно-бесплатная программа — **Go!Zilla**. Предположим, вы нашли несколько ссылок на необходимый файл с помощью поиска в Netscape Navigator. Перетяните курсором эти ссылки в окно Go!Zilla. Через несколько секунд вы будете знать, с каким сайтом у вас лучшие показатели обмена, выясните раз-

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС
INTERNET
Mr.Postman
http://www.aha.ru
Лицензии Мин.связи РФ NN 6900, 6902
- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ).
aha!
Постоянное подключение с использованием
- коммутируемой телефонной линии
- физической некоммутируемой линии
- цифрового канала
специальное предложение
При подключении на скоростях 64/128 кбит/с по цифровому каналу фирмы "Голден Лайн" - скидка 10% и отсутствие платы за включение
Разные схемы работы:
- повременная ($1.8/час, скидки до 60%);
- 5$ в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- 20$ в месяц - неограниченный ночной серфинг (2:00 - 9:00);
Виртуальные сервера - снижение цен на 40%
WWW-сервер ($30 в месяц)
10Mb дискового пространства;
Услуги виртуального mail-сервера;
Сервисы перекодировок и счетчик обращений к страницам;
Стандартные cgi (guestbook, formail);
Паролирование разделов WWW-сервера;
Ведение протокола обращений;
Нестандартные cgi клиента.
Mail-сервер ($12 в месяц)
Переадресация всей почты домена в pop3-ящик dialup-клиента;
Сервер перекодировки входящей и исходящей почты;
Сервер сортировки, фильтрации и переадресации входящей почты на сервере.

Zenon N.S.P.
Тел.:(095) 250-4629



мер скачиваемого файла и примерное время downloading'а. Здесь же вы можете задать поиск интересующего вас файла по FTP–архивам. И при всем при этом, Go!Zilla поддерживает восстановление перекачки файлов в случае пропадания связи с сайтом–источником.

Shareware sources

Столь хорошее движение, как shareware, не могло развиваться бестолково. Так, в апреле 1987 года была создана ASP — ассоциация профессионалов от shareware, которая поставила перед собой цель укрепления данного вида маркетинга программных продуктов как альтернативы коммерческой продаже. Одна из задач ассоциации — по возможности способствовать более широкому распространению shareware–продуктов. Что и делается через множество серверов в Интернет. О которых и пойдет речь дальше.

WWW.SHAREWARE.COM

Сервер shareware.com является одним из лучших инструментов для получения нужной программы из Интернет. Он основан на поисковой системе "Виртуальная программная библиотека" (Virtual Software Library — VSL). В его базе данных содержится информация по сотням тысяч файлов, выложенных на различные FTP сервера, из категорий freeware, shareware, demos, fixes, patches, drivers и upgrades. При этом VSL ежедневно обновляет информацию о каталогах десятков ведущих shareware–серверов. Сервер выпускает newsletter, на который можно подписаться. При каждом скачивании пользователю доступна подробнейшая информация об заинтересовавшем его продукте — вплоть до параметра надежности соединения с тем или иным FTP сервером. Да и список ссылок, по которым можно откачать файл, иногда способен занять несколько экранов.

WWW.32BIT.COM

Название сайта говорит о том, где его искать, а заодно — и о его начинке. Здесь лежат развалы 32–битного "софта". Категории: Business, Fun, Internet, Utilities, Windows NT, OS/2. В наличии — удобная система поиска и просмотра новых поступлений со времени последнего посещения, за последние сутки, двое суток, пять суток. Например, в категории fun имеются следующие разделы: Action Games, Adventure Games, Communications and Chat, Diary/Journal, Educational Games, Game Utils/Addons, Graphics, Icon Utilities, Icons — Cursors, Multi–Player Games, Multimedia, Religion, Screen Savers, Sports Applications, Strategy Games, Themes and Pointers, Word Games.

FilePile

http://filepile.com/nc/start

На этом сервере выложено свыше 1.300.000 файлов. Категории: MS DOS, Win 3.xx, Win 95/NT, OS/2, MAC, Images, Media, Other, Special Collections (здесь, например, есть подборка файлов по Звездным войнам).

TUCOWS

http://tucows.rinet.ru/pub/tucows/window95.html

"Двукоровий" сервер посвящен по возможности более полному удовлетворению потребностей юзеров в файлах, связанных с работой в Интернет. Перечислять все разделы — просто бессмысленно, так как их аж 63. Вот только несколько из них: HTML Special Effects, Movie Viewers, Screen Capture Utilities, HTML Editors — Beginner, Modem Dialers & Utilities, Browser Plug–Ins, Chat–Direct, FTP. В каждой категории находятся только те программы, которые действительно заслуживают того, чтобы их качали. По каждой программе приведены следующие сведения: номер версии, название файла, его размер, тип лицензии (shareware или freeware), сайт разработчика, совместимость с NT, подробное описание и рейтинг (разумеется, в коровах). Имеется возможность поиска. О популярности данного сервера говорят десятки полученных наград, которые можно увидеть на его специальной страничке.

Filez

www.filez.com

На данном сервере нет файлов. Зато с его помощью вы можете их быстро и удобно разыскать. Filez еженедельно обшаривает порядка 5000 FTP серверов в поисках все тех же файлов, которые заносятся в необъятную по размеру базу данных. В настоящее время в ней содержится информация более чем по 75 миллионам файлов. Причем поиск в этом каталоге длится всего около секунды.

Рубрики сервера: Filez of the Day, New Last 20 Days, Top 20 Apps!, Top 20 Games!, New Last 20 Days.

CADalog

http://www.cadalog.com/

Пример узкоспециализированного сервера, на котором хранится коллекция из более чем 2700 файлов, связанных тем или иным образом с программой AutoCAD. Все они разложены по более чем 50 каталогам, среди которых: Top 20 Files, 3D Tools, ACAD LT, Architectural, Calculation, DataBase, Drawings, Electrical, Landscape, Layer Tools, Lisp A–C, Other CAD, Plot Drivers, Print Drivers, Render/Animate, Upgrades, Video Drivers, Viewers, Xref Tools. В наличии также возможность поиска и комната для chat'а на шесть пользователей.

Sander's Keyscreen Previewer

http://www.screenshot.com/

Достаточно обычный сайт со стандартным заполнением — свыше четырех сотен первоклассных программ shareware и freeware в категориях: Internet, System Check, Desktop Utility, Graphic & Multi, WebBwsr & Add–on, Free Fax Utility, Dial–Up & Time, File Manager, Business & News, Relaxation & Fun, Other Utilities & Misc. Правда, сами файлы лежат на других серверах, но главное не в этом. Здесь имеется один маленький дополнительный сервис — по каждой из этих программ выложено в среднем по пять скриншотов, позволяющих оценить их свойства и интерфейс.

Резюмируя...

В заключение хочется обратить ваше внимание на одну особенность. Среди мощных компаний, которые не гнушаются распространять свои продукты по маркетинговой схеме shareware, выделяются Microsoft и Netscape. То есть по принципу "ППП" — понравится — понадобится — приобретут. После этого становится немного понятнее, почему глава Microsoft, столь грозно осуждая компьютерное пиратство в России на словах, столь терпимо относится к нему на практике. Ведь пиратское распространение майкрософтовского софта в России по эффекту едва ли не равноценно всей западной маркетинговой системе shareware. Думается, в данном случае принцип трех "П" продолжает работать.

Игорь Бойко

ILM

The Internet Service Provider



телефон: (095) 792-5-792
адрес: Метро "Пролетарская",
ул. Марксистская 34, корп. 7, комната 11
www-сервер-http://www.ilm.net
e-mail: info@ilm.net

Доступ к Интернет

Компания	Регистрация	Абонентская плата /бесплатные часы	Плата за час в дневное время	Плата за час в ночное время	Личная WWW страница
Демос	24	12/0ч	2.8	1.4	0
Россия Он-Лайн	60	42/7ч	1.8	1.8	60KB
Релком	24	42/8ч	3.6	2.4	0.5MB
ILM Networks	9.99	9.99/5ч	1.49	0.79	25MB

Все выше приведенные цены указаны в долларах США и с учетом 20% НДС
Все цены указаны в соответствии с информацией на www-серверах вышеуказанных фирм.
Цены верны к моменту выхода в печать.

Высокоскоростной канал в Интернет
Соединение с первого раза
Модемы Usrobotics Courier со скоростью соединения до 33600б/с
Полная поддержка русского языка для всех операционных систем
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет
Любая форма оплаты, включая кредитные карты Visa/Master
Одни из самых низких цен по России

Вступление

Начиная с текущего номера мы вводим новую рубрику, где будут печататься краткие review по играм, которые по тем или иными причинам не заслуживают полнометражных статей. Или, точнее сказать, сделать по ним review по 1-2 страницы было бы возможным — однако сами посчитайте, сколь много места это бы заняло. Тут уж не то что двухсот восьми — тут и трехсот страниц не хватить может.

Предлагаемые микро-review содержат лишь самое основное, что необходимо сказать об игре. В чем она заключается, каковы ее достоинства и недостатки, есть ли действительно интересные особенности.

Рубрика находится в процессе окончательного приведения к единой форме, поэтому если у кого есть соображения в отношении того, как ее возможно улучшить, то — высказывайте. Принимаются любые нарекания/пожелания, начиная от того, ставить ли скрины с подписями, и вплоть до того, нужна ли подобная рубрика вообще как таковая. Иными словами, мы, как обычно, экспериментируем, и, как обычно, не имеем ни малейшего представления о том, насколько удачен окажется данный очередной эксперимент. А посему ваши мнения будут особенно важны.

Иван Самойлов

ABC Sports Indy Racing: Road to the Indianapolis 500

Жанр: Автосимулятор
Издатель: Disney Interactive
Разработчик: ABC Interactive
Системные требования:
Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется: 3D ускоритель
Windows 95

В данном случае мы имеем дело с гоночным автосимулятором соревнований класса Indy. Соревнования этого класса стоят на ступень ниже гонок CART и не идут ни в какое сравнение с Формулой 1. Единственное неоспоримое их преимущество — участие в заезде на трассе Индианаполиса, называющемся Indianapolis 500. Легендарные 500 миль, которые дороги сердцу каждого поклонника заокеанских соревнований.

Игра представляет еще семь треков и два вида машин: помимо болидов Indy, вам предложат нечто, с виду очень напоминающее багги, однако оптимизированное не для гонок по бездорожью, а для соревнований по ровным кольцевым трассам. Форма соревнований — чемпионат, где можно настраивать автомобиль и разовые заезды. ABC Sports Indy Racing следует классифицировать как симулятор с некоторой долей реализма.



Графика 24-битная, довольно неплохая, ориентированна на 3D ускорители. Звуки являются оцифрованным вариантом реальных шумов, присутствующих в гоночных соревнованиях.

Indy Sports Racing — добротное произведение, не претендующее на революционность и новизну, хотя и вполне достойное.

Леонтий Тютелев

Рейтинг: 6.5

Actua Soccer 2

Жанр: Спортивный симулятор
Издатель/Разработчик:
Gremlin Interactive
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM
Windows 95

Actua Soccer 2 — вторая часть в футбольной серии Actua Sports. На ваш выбор представлено 64 национальных сборных, в составах которых можно обнаружить реально существующих футболистов. Представлено два типа соревнований: кубок и лига. Вы можете набрать команды и для кубка, и для лиги самостоятельно, можете воспользоваться уже заготовленными.

Как имитатор футбола, Actua Soccer 2 напрочь лишен сбалансированности и даже может слегка разочаровать своей совершенно нереальной скоростью и аркадностью. Вся игра представляет собой лишь опасные моменты, то у одних, то у других ворот. Никакого футбола в центре поля не получается, ибо все происходит очень быстро, а ваши передачи ловкий компьютер мгновенно перехватывает.



Actua Soccer 2 располагает несколькими точками обзора на происходящее. Все объекты — трехмерные, и как обычно, присутствует встроенная поддержка трехмерных ускорителей. Звуковые эффекты включают в себя рев трибун, крики игроков, голос комментатора — то есть все, что сопутствует футбольному матчу.

Новый симулятор от Gremlin Interactive оказался примерно таким, каким мы и ожидали его увидеть: приятная графика, динамичный игровой процесс, минимальная реалистичность.

Леонтий Тютелев

Рейтинг: 6

Bedlam 2: Absolute Bedlam

Жанр: Изометрический action
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Mirage Technologies
Системные требования:
Pentium 100, 8 Mb RAM
DOS



Ближайшим аналогом Bedlam 2 является Crusader — та же тематика, та же изометрическая перспектива, та же повышенная детализация уровней. Единственное ощутимое отличие сводится к тому, что здесь вы путешествуете не на своих двоих, а на летательном аппарате.

Первая часть игры была выпущена годом раньше и освещена в "Навигаторе" №1. То была в достаточной мере неплохая поделка, хотя и уступающая Crusader по играбельности (что и неудивительно, собственно); основным ее недостатком была клонированность от него. Что же касается Absolute Bedlam, то он представляет собою точную копию первой части с незначительными изменениями. Интерфейс немного модифицировался, уровни свежие добавились, еще какие-то мелочи... Плюс еще и сюжетная линия в Bedlam 2 отсутствует, что значительно понижает его интересность.



Честно говоря, в случае с Bedlam 2 мы встречаемся с исключительной ситуацией, когда непонятная добавка, с трудом тянущая на add-on, поступает в продажу как вторая часть серии. У игр даже размеры исполняемого .exe файла почти одинаковые.

Быть может, у Mirage Technologies — финансовый кризис, и они используют любые пути для выхода из него?..

SLY

Рейтинг: 4

Carmageddon: Splat Pack

Жанр: Автосимулятор+action
Издатель: Interplay/SCI
Разработчик: Stainless Software
Системные требования:
Pentium 100 (200), 16 (24) Mb RAM
DOS, Windows 95

При появлении любого add-on первый же возникающий вопрос звучит как "Что нового?". В случае со Splat Pack ответ прост: новые уровни и новые автомобили. Все прочее осталось без изменений, от интерфейса до размера уровней по площади. Зато в высоту уровни выросли значительно — вместо почти плоских городских и сельских дорог, где редко можно было встретить объекты типа мертвой петли, теперь появились поистине гигантские пространства для фигурной езды. Высоченные горы. Поднебесные автострады. Заснеженные склоны, вздымающиеся от необъятных ледяных площадок.



Кроме того, уровни стали разнообразнее. Вы проедетесь по сельской местности, где присутствуют не только люди и коровы, но также свиньи и овцы. Есть зимние уровни, с большими ледяными площадками при низком трении. Или взять уровень "Quake on Ice", в центре которого возвышается вмурованная в лед статуя квейкера! Есть еще уровень "рыцарский замок", где от вашего автомобиля спасаются бегством рыцари в доспехах и плащах, а в залах вы сбиваете с постаментов рыцарские чучела. Всего разработчики сварганили 4 разных мира, в соответствии с которыми и изготовлялись все новые уровни.

Stainless Software придерживаются похвальной политики. Ведя работу над второй частью Carmageddon, они стараются не заставлять игроманов ждать слишком долго и, дабы скрасить это ожидание, выпускают дополнительные уров-



ни, которые заметно отличаются от оригинальных. Ничего великого — но все фанаты наверняка будут в восторге.

SLY

Рейтинг: 7

Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman

Жанр: Wargame
Издатель: Sierra
Разработчик: Impressions Software
Системные требования:
486DX4-100, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 120,
16 Mb RAM, 2 Mb VideoRAM
Windows 3.1/95

Civil War Generals 2 сделан на волне коммерческого успеха Robert E. Lee: Civil War General и представляет собой расширенный вариант первой части. В CWG2 включены все крупные сражения времен Гражданской войны в США — 40 сценариев, которые можно проходить как порознь, так и в ходе одной из 17 кампаний.

Соответственно, расширился диапазон и театр боевых действий. Были введены новые типы местности: болота, побережье, открытые водные пространства, руины и форты. А также новые подразделения: конная и тяжелая артиллерия, осадные мортиры, инженеры, канонерские лодки (с мортирами или без) и фрегаты. В игре можно опробовать свою силу не только в качестве легендарного гене-



рала Ли, но и не менее известных полководцев Гранта и Шермана (сражаться можно за любую из сторон).

Но сама игровая система (изначально, кстати, сравнимая со Steel Panthers) претерпела разве что косметические изменения. Здесь все новшества — по мелочам. Например, для некоторых юнитов введена "зона контроля" - отрезанные от основных частей, отдельные подразделения испытывают серьезные проблемы со снабжением.

CWG2 реализован в 65000 цветах при разрешении 1024x768. Смысла в этом немного, так как при 640x480 весьма посредственная графика смотрелась бы ничуть не хуже. Но зато использованы художественные полотна Морта Кюстлера и видеоролики Джея Вертца — единственное, что придает CWG2 зрелищность.

CWG2 относится к разряду неудавшихся, хотя и качественных wargame'ов



осенне-зимнего сезона. Отсутствие нововведений, похожесть на Steel Panthers и никудышная на фоне Panzer General 2 графика сделали свое дело — о CWG2 большинство игроков забыло в тот же момент, как он появился.

Игорь Савенков

Рейтинг: 5

Defiance

Жанр: 3D action
Издатель: Avalon Hill
Разработчик: Visceroid
Production/Logicware
Системные требования:
Pentium 133, 16 MB RAM
Windows 95

Defiance — прекрасный пример того, как порочно изобретать собственную конструкцию велосипеда. Разработчики попытались скрестить Quake, взяв от него элементы уровней и игровой обстановки в целом, и Descent, заимствовав идею летающего кораблика. Новаторство заключается в том, что ваша боевая машина может без ограничений перемещаться горизонтально. А вертикально она только "подпрыгивает", да и то на очень короткое время. Добавив сюда сложную архитектуру многоэтажных уровней и крайнее неудобство управления (не спасает и джойстик), получаем практически нулевую играбельность.

Это простое обстоятельство затмевает все — и сюжет о вторжении кибор-



Review



гов-мутантов, и трехмерную графику, и все, все, все остальное. Хотя и отрадно, что технологическая основа игры, движок, не уступает Descent и, вероятно, даже Quake. Почему "вероятно"? Да потому, что долго играть в Defiance не сможет никто, даже самый горячий сторонник техпрогресса.

Малоизвестные в игровом бизнесе разработчики Logicware постарались на славу. Представьте Quake с очень затянутыми скучными уровнями, бесконечными коридорами, невыразительными монстрами и неинтересным оружием, плюс раздражающая особенность вашего летательного аппарата. Чтобы так испортить идею, действительно нужно постараться.

Александр Ланда

Рейтинг: 5

Dracula: Reign of Terror

Жанр: Походовая стратегия + тактический real-time
Издатель/Разработчик: ComputerHouse
Системные требования: 486DX4-100 (Pentium 100), 8 Mb RAM Windows 95

Dracula – первая полномасштабная стратегическая игра от компании ComputerHouse. Действие разворачивается в средневековой Европе во время нашествия полчищ османской империи. Вы — лорд Влад Тепес Дракула (не думайте, он далеко не всегда был вампиром) – единственный, кто может освободить порабощенные земли. Освобождать, правда, придется достаточно интересным способом. Захватывая оккупированные турками территории. Ну да, лучше уж под нашим игом, чем под турецким. Не так ли?..

Игра интересна тем, что объединяет в себе как походовый режим, так и real-time баталии. Европа представлена большой картой, разбитой на некоторое количество территорий. В походовом режиме играющий строит на своих землях





замки, тренирует армии, создает новые типы вооружения и т.д. Когда же настает время нападения и вы посылаете своих солдат на вражеские поля, игра переходит в стандартный для многих стратегий real-time режим.

Графика оставляет желать много лучшего, хотя в целом весьма приемлема. Разнообразие видов боевой техники, к сожалению, невелико. Во время участия в бою большого числа юнитов игра начинает жутко тормозить, причем это не зависит от мощности вашей машины. И на первый взгляд, казалось бы, игра ничего особенного из себя не представляет...

...И так оно для большинства нынешних стратегов и есть. Но если вы помните еще времена старого-доброго Defender of the Crown, то посмотреть на Dracula стоит обязательно. Она феноменально напоминает DotC, чем и может быть интересна. Хотя никаких изюминок вроде турниров или ночных рейдов по близлежащим замкам в ней нет.

Александр Сидоровский, Петр Давыдов

Рейтинг: 6.5

Entrepreneur World Domination Through Corporate Warfare

Жанр: Экономическая стратегия
Издатель/Разработчик: Stardock Systems
Системные требования: 486DX4-100, 16 Mb RAM Windows 95/NT, OS/2 Warp

Entrepreneur – одна в числе немногих выходящих сейчас экономических игр. Выступая в роли президента одной из крупнейших корпораций мира, вы должны развить свою экономическую империю и оставить конкурентов далеко позади.

В Entrepreneur у играющего, в числе прочего, есть возможность производить и продавать компьютеры. Заняться за одну игру производством разных товаров, как в Capitalism, нельзя. Зато тот же компьютер состоит из массы комплектующих, включая процессор, материнскую плату, видеокарту, монитор, корпус и прочее. Словом, все как в действительности. Причем у каждой из комплектующих есть шесть параметров, а именно: надежность, производительность, простота в использовании, эстетичность и престижность.

Карта мира разбита на регионы (страны). В каждой стране приоритетными являются какие-то свои параметры. Улучшая их в научных лабораториях или проводя рекламные компании, вы поднимаете популярность компьютеров вашей марки в том или ином регионе. Интересно и то, что можно проводить антирекламные кампании, охаивая продукцию конкурентов.

Для увеличения объемов производства и продаж рекомендуется апгрейдировать фабрики и сети магазинов, что даст возможность значительно увеличить доходы.

Еще одна оригинальная находка – некие карты событий, которые можно использовать по ходу игры. Карты попадают к играющим случайным образом и могут иметь как положительный, так и отрицательный эффект. Например, понизить популярность такого-то конкурента или провести террористический акт на одном из его заводов.



С одной стороны, Entrepreneur достаточно прост, его даже и рядом с Capitalism нельзя поставить. С другой стороны — значительно разнообразней и интересней того же Zapitalism или монополии. Иными словами, находка для тех, кто давно хотел сыграть в хоть сколько-нибудь неплохую экономическую игру. Не слишком глобальную, но и не примитивную. А если у вас есть выход в Интернет, то на бесплатном сервере Stardock Systems вы сможете посостязаться в силе с живыми соперниками.

Петр Давыдов

Рейтинг: 6

Fighters Anthology by Jane's

Жанр: Авиасимулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Jane's Combat Simulations/Origin
Системные требования: Pentium 166+++, 16 (32) Mb RAM Windows 95

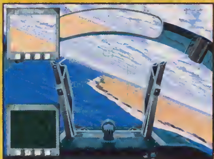
Fighters Anthology — очередное издание Advanced Tactical Fighters. На сей раз старичок ATF разжился такими новшествами, как игра через Интернет на сервере FA, режим "захвата базы" в multiplayer, расширенный редактор миссий и масса новых операций на разнообразных театрах военных действий. Кроме того, люди, сделавшие завидную карьеру в ATF Gold, могут продолжить ее в FA — достаточно



скопировать старые файлы в новую игру.

В остальном FA практически не отличается от ATF Gold, что грустно — игра откровенно устарела. Она не может похвастать ни прекрасной графикой EF2000 и F-22 Raptor (угловатые детали, которыми изобилуют модели объектов, выглядят достаточно потешно), ни высоким реализмом Su-27 Flanker 1,5 (ощущение скорости отсутствует как таковое, а динамика движения имеет мало общего с реальным полетом).

На сегодняшний день основная ценность Fighters Anthology, по-видимому, заключается в развернутом multiplayer — пока ни одна другая игра не позволяет пилотам двадцати шести современных боевых машин сражаться по модему, по локальной сети или в Интернет.



Как и ATF, FA требует немалых аппаратных ресурсов: для быстрой прорисовки объектов и текстур с разрешением 640x480 или 800x600 вам понадобится машина не слабее Pentium 166. Также поддерживается режим 1024x768 — увы, насладиться полетом с разрешением hi-res даже на P-200 RAM 32 нам не удалось, потому как игра стала напоминать slide-show.

Кирилл Телятников

Рейтинг: 5

Final Liberation

Жанр: Походовая стратегия / wargame
Издатель: Mindscape
Разработчик: SSI, Holistic Design
Системные требования:
Pentium 90 (120+), 16 Mb RAM
Windows 95

Время окончательного освобождения пришло. Вы – командующий Имперскими вооруженными силами, задачей которых является полностью зачистить планету Валистад от популяции Орков. Действие игры разворачивается во вселенной Warhammer Epic 40.000 (правами на нее обладает компания Games Workshop), которая давно уже сыскала себе известность за счет многочисленных настольных игр, а также компьютерной Warhammer: Shadow of the Horned Rat (1996, SSI).

Final Liberation разделена на две составные части. Стратегическую и wargame'овую. Начнем с первой, а именно — с походовой стратегии. Вашему взгляду предстает большая карта со множеством территорий. Каждая из них приносит за один ход контролирующей



стороне знное количество ресурсов. Ими играющий расплачивается за покупку новой военной техники, а также за наем командиров. Командующие имеют очень большое значение, поскольку именно они во многом определяют боеспособность вашей армии, а также ее состав. Далеко не все из них смогут командовать, скажем, тяжелыми танками или роботами. Кстати, на последних играющий навешивает вооружение по собственному выбору.

Но основой игры является другая, wargame'овая часть. Послав свои войска на вражескую территорию, вы оказываетесь на поле боя, где в походовом режиме управляете своими юнитами, цель которых – уничтожить всю технику противника в регионе. Никаких других задач игрой не предусматривается.

Главным недостатком Final Liberation является наислабейшая графика и фактическое отсутствие анимации. Во времена незабвенной Dune 2 все это смотрелось бы весьма неплохо, но для конца 1997 года игра выглядит откровенно убого. И графика, к сожалению, далеко не единственная слабая сторона Final Liberation. Звуков, например, вообще так мало, что они очень быстро начинают действовать на нервы. AI также весьма слаб. Соотношение мощи различной боевой техники явно несбалансировано. Например, отряд солдат с одного выстрела может уничтожить целый танк.

Игра достаточно скучна и быстро надоедает. Хотя кому-то она, возможно,



и понравится. Хотя бы из-за вселенной Warhammer, о которой мы упомянули в начале.

Петр Давыдов,
Петр Скучачев,

Рейтинг: 5

G–Police

Жанр: 3D аркада
Издатель/Разработчик: Psygnosis
Системные требования:
Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется:
AGP шина, 3D ускоритель
Windows 95

Краткая характеристика G–Police такова — это Descent на открытом пространстве. В отдаленном будущем правительства нанимают особые подразделения полиции для охраны воздушного пространства и патрулирования улиц планетарных колоний. Вы — Джеф Слейтер, расследующий убийство своей сестры, пилот патрульной машины G–Police, вы-



полняющей различные миссии, связанные с полетами внутри колонии: сражения, охрана и тому подобное. Всего вашему вниманию предлагается 35 разнообразных и интересных миссий. В игре нет никаких коридоров, трасс или дорог — полет вашего летательного аппарата ограничен лишь стенами крупных зданий колонии. Колония представляет собой несколько помещений-ангаров, соединенных между собой туннелями играющих роль своеобразных телепортаторов.

Отметим, что G–Police создана с расчетом на всевозможные достижения технологии PC, MMX–процессоры и для AGP–шину. И, безусловно, крайне желателен 3D ускоритель. При такой конфигурации игра выдает великолепную графику и совершенно невероятные световые эффекты, так что G–Police можно использовать как наглядное пособие по возможно-



Review

стям ускорителей и для их тестирования.

Разработчики сделали хорошую, динамичную и красивую игру, своего рода "некосмический Wing Commander". G-Police занимает свою нишу, находясь между вышеназванным Descent и аркадным авиасимулятором.

SLY,
Александр Ланда

Рейтинг: 7.5

Jet Moto

Жанр: Автоаркада
Издатель: Sony Interactive
Разработчик: Singletrac
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: 3Dfx, Matrox Mystique, Rendition или Power VR
Windows 95

Игровая концепция Jet Moto (конверсия с Sony PlayStation) относительно оригинальна. В ваше управление вверяется некий парящий над поверхностью земли байк. Поверхностью же может быть вода, асфальт, обычная земля и т.д. Цель игры проста — не используя пушек и ракет, прийти к финишу первым.



Управление летающим мотоциклом нельзя назвать сложным, но и простым оно вовсе не является. От вас потребуется умение вовремя использовать ускорение и при необходимости цепляться специальным энергетическим шнуром за отведенные для этого дела столбы, расположенные, как правило, на особо крутых виражах.

В некоторой степени оригинален дизайн трасс — играющему встретятся трамплины, водопады, слепые повороты, сломанные мосты и даже деревья, имеющие дерзость произрастать прямо на пути. Свернуть с установленного маршрута при всем желании не удастся, потому как в таком случае шары, расположенные на обочинах, начнут с завидным постоянством бить ваш Jet Moto током.

Разочаровывает графическая сторона Jet Moto. Разработчики предложили нам непонятный коктейль из спрайтов и ужасно угловатых трехмерных моделей мотоциклов и гонщиков. И если на все это еще как-то можно созерцать на пару с 3Dfx, то без оного играть становиться прямо-таки противно.

В целом же Jet Moto — середняк, в чем-то нестандартный, но в целом до-



вольно посредственный и примитивный, как и большинство приставочных игрушек.

Леонтий Тютелев

Рейтинг: 6

Kick Off '98

Жанр: Спортивный симулятор
Издатель: Anco
Разработчик: Anco
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM
Windows 95



Симулятор от Anco отличается широтой размаха. Здесь нет ни одного клуба, зато количество представленных сборных равно 120, включая команды Туниса и Сенегала. Однако суть Kick Off '98 невероятно стандартна: тренировка, кубок, лига, турнир — классический набор практически любого спортивного симулятора.

Игровой процесс достаточно динамичен, интересен и почти арказден. Игра протекает в бешеном темпе — компьютер практически не прощает ошибок. Пока вы не освоитесь с управлением, выиграть будет трудновато. Собственно, недостатков в управлении футболистами почти нет, кроме автоматического переключения игроков в защите. Из-за этого периодически возникают недоразумения, приводящие к очень опасным ситуациям у ворот. Не совсем логично бывает и поведение противника. Вообще же компьютер очень



неплохо держит мяч и разыгрывает многоходовые комбинации.

Графика Kick Off '98 выполнена в строгом соответствии с современными стандартами. Игроки полностью трехмерны, все текстуры проработаны и смотрятся довольно неплохо. К тому же игра достаточно скромна в аппаратных требованиях. Отметим однако неудачное расположение точек обзора матча. Звуковое оформление трибун и комментатора не раздражает — уже радует.

Вынося итог по Kick Off '98, скажем, что это добротная и по всем параметрам непритязательная игра, которая была призвана помочь вам скоротать время до появления FIFA '98, и не более того. А поскольку названная FIFA '98 уже активно продается, то...

Леонтий Тютелев

Рейтинг: 6

Malice

Жанр: 3D action
Издатель/Разработчик: Quantum Axcess
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM, полная версия Quake
Рекомендуется: Open GL акселератор
DOS, Windows 95

Malice — очередная Total Conversion для Quake (до того Quantum Axcess выпустили Shrak for Quake). Действие происходит в недалеком будущем. Вы — наемник, вызвавшимся выкрасть важные сведения корпорации и сражающийся с разнообразными охранниками — от огнеметчиков до киборгов и танков. Но это не спасает модели монстров от корявости и небрежности исполнения — они скорее напоминают творчество любителей, чем коммерческую TC.

Главное новаторство — "реализм" событий. В Malice вы не встретите ни брони, ни power-ups. Однако это компенсируется разнообразными предметами Inventory: парашютом, шпионским зондом, гравитационным скейтом и подводной лодкой. Всеми этими приспособлениями можно и нужно пользоваться по мере прохождения уровней, что делает игровой процесс несколько разнообразней и осмысленней, чем то было в Quake.

Совершенно понятно, что в игру введен совершенно новый набор оружия — от пистолета до фантастически мощного напалмомета. Набор сбалансирован и замечательно подходит для multiplayer.





Что до уровней, то они страдают от явного однообразия текстур, чрезмерной запутанности и ненужной протяженности пролетов-коридоров (так что иногда пальцы самопроизвольно набирают noclip). Много разнородных сред — большие водоемы, подводные туннели, огромные многоэтажные строения и так далее.

Мораль проста: Malice довольно неплохая полноценная игра, оригинальная и совершенно самостоятельная. Однако легко заметная ориентация разработчиков на футуристическую обстановку того, "как это будет в Quake 2", делает существование данной конверсии сейчас, после выхода Quake 2, абсолютно бессмысленным.

SLY, Александр Ланда

Рейтинг: 6

Mortal Kombat Trilogy

Жанр: Файтинг
Издатель: Acclaim
Разработчик: Midway
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM
Windows 95

MK Trilogy обещается стать последним двумерным файтингом в серии Mortal Kombat — четвертая часть уже позиционируется как 3D. Что же касаемо Trilogy, то после долгих споров с SONY Entertainment, Midway добились-таки права на издание конверсии на PC и этим подвели заключительную черту под вторжением двумерного MK. Ничего нового в Trilogy не содержится — на сюжетную историю третьей части навешаны все герои, когда-либо появлявшиеся в Mortal Kombat, добавлено несколько новых fatality, немного доработан графический движок (16-битная графика, использование библиотеки Direct Draw и т.д.).

Вкратце сюжет MK Trilogy таков. Liu Kang, в первой части победивший Шан Тсунга, а во второй расправившийся с Шао Канном, узнает о третьем турнире, события которого и запечатлены в MK3. MK Trilogy является альтернативным вариантом турнира, где принимает участие в два раза больше бойцов, причем все участники как бы поставлены на одну линейку (теперь и Шао Канн, и Мотаро, и Горо с Кинтаро являются обычными участниками).





Как уже говорилось выше, MK Trilogy претерпел разве что несколько косметических и психологических доработок. Второе сказалось на фатальных ударах. В первых двух частях они выглядели жестоко — в третьей свелись преимущественно к приколам. В MK Trilogy, если можно так выразиться, произошел отказ от понятия "преимущественно" — убийство противников теперь вызывает лишь смех или по крайней мере улыбку. С одной стороны, юмор всегда приветствовался, с другой — Midway немного перегнули, частично отказавшись от прежней кровавой направленности.

MK Trilogy — коллекционная подборка, ориентированная исключительно на фанатов. И не более того.

ViV

Рейтинг: 5.5

Shipwreckers!

Жанр: Аркада
Издатель/Разработчик: Psygnosis
Системные требования:
Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется: 3D ускоритель
Windows 95

Shipwreckers! — в достаточной мере необычная аркада, где на ваше попечение вручается маленький юркий пиратский кораблик, который, отстреливаясь и увертываясь от многочисленных воздушно-плавательно-подводных противников, прокладывает себе путь по запутанным лабиринтам различных морей, собирая бутылки с фрагментами заветной карты.



По ходу дела ваше нехитрое плав.средство оснащается дополнительным вооружением в виде мин, ракет, огнеметов, подводных бомб и прочего. Иссякнуть вашим арсеналам не позволяют попадающиеся время от времени power-ups, с помощью которых можно временно увеличивать такие характеристики корабля, как скорострельность, быстроходность и т.д. А зайдя в прибрежный город, возможно пополнить амуницию и"подлечиться"; правда, для этого придется снести защищающие его береговые форты.

Изюминкой Shipwreckers! является великолепная графика. Красивейшие взрывы, полупрозрачная вода, облака, туман, смена дня и ночи... Поддерживаемое разрешение — от VGAшного до 1024x768, 16 миллионов цветов. Практически все объекты — полигонные, с яркими и веселыми текстурами. Разумеется, поддерживается 3D ускоритель.



Радует возможность выбора ракурса обзора: к вашим услугам изометрическая перспектива (как в Diablo), классический аркадный "вид сверху" и "вид сзади" (напоминает таковой в 3D action Eradicator).

К недостаткам Shipwreckers! можно причислить разве что не очень удобную систему выбора оружия. В остальном — игра рассчитана на любителя, не представляет собою ничего гениального и не содержит серьезных изъянов. Вполне добротно и в меру увлекательно.

Роман Кутузов

Рейтинг: 7

Star Wars Monopoly

Жанр: Конверсия монополии
Издатель/Разработчик:
Hasbro Interactive
Системные требования:
Pentium 133+, 16 Mb RAM
Windows 95

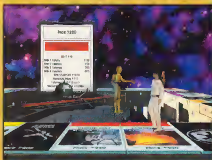
Star Wars Monopoly представляет собою идеальный пример выколачивания денег из игроков путем совмещения двух кассовых тематик. Первой из таковых является монополия — крайне удачная в настольном варианте, она всегда мало что представляла из себя в компьютерной интерпретации. Вторая — любимые народом "Звездные войны", которые сейчас пользуются удвоенной популярностью по-



сле появления Jedi Knight и Shadows of the Empire.

Каким образом можно срастить две столь непохожие вещи? Берем монополию — причем известно, что ее поле остается неизменным уже в течение многих лет. Для видимости новизны придумаем новые названия улиц плюс еще пару мелочей, но всю структуру оставим прежней, какой она была всегда. Теперь делаем поле псевдотрехмерным и как бы висящим в космическом пространстве (оно ж круто!..); вращать и приближать его, конечно, будет нельзя, потому как это уже требует лишней работы по программированию, ну да не суть важно. Фишки, разумеется, тоже обтрехмериваем — и пусть они выглядят как Люк Скайуокер, Дарт Вейдер, Принцесса Лея, Чубака и прочие; и, конечно же, добавляем к ним красивой анимации — дабы они не тупо переставлялись по полю, а бегали/прыгали/скакали/т.д. Теперь привносим максимум анимации. Например, над полем пролетает истребитель Империи, его сбивает истребитель бунтовщиков, он падает и эффектно взрывается на дощечке с кубиками, кубики переворачиваются — отлично, это был обычный бросок кубиков. Теперь — у нас же ведь есть киноэпопея "Звездные войны"!!! — так пусть же всякий раз, когда какая-нибудь из фишек-персонажей выполняет какое-либо действие на поле (покупка улицы, оплата штрафа...), будет прокручиваться фрагмент из великой киношки. Плюс — соответствующая музыка. И что мы получим в итоге?

Совершенно верно — полный отстой. Монополия умирает полностью, так как играть в нее неудобно, плюс каждый ход занимает огромное количество времени (пока там Лея по клеткам продефилирует, пока ролик прокрутится, пока окно Chance эффектно развернется и т.д.). "Звездные войны" реализованы в точном соответствии с оригиналом, но выглядят совершенно идиотически. Вплоть до того, что фрагменты из трилогии оцифрованы в жутком качестве, а музыка записана непонятно на какой аппаратуре и режет слух.



Думается, Star Wars Monopoly понравится некоторой части фанатов "Звездных войн". Но только им, и никому больше. Но даже и они в нее не проиграют дольше одной партии — потому как игры как таковой здесь нет.

Геймер,
Юрий Поморцев

Рейтинг: 4.5

Steel Panthers III: Brigade Command

Жанр: Wargame
Издатель: Mindscape
Разработчик: SSI
Системные требования:
486DX2-66 (Pentium), 16 Mb RAM
DOS, Windows 95

Сериал Steel Panthers высоко котируется среди почитателей жанра wargame'ов. Такого сочетания монументальности детализации с легкостью управления при моделировании танковых сражений не сыщется ни в какой другой



игре (причем часть командования можно передоверить компьютеру). Встроенная же военная энциклопедия просто поражает глобальностью своего охвата (свыше 50 типов танков и 400 единиц другой боевой техники из 43 стран).

Поэтому очень большие надежды возлагались на очередную версию — SP3. Увы, увы, и еще раз увы... Ожидания оказались напрасными. Самое слабое место SP — плохое графическое исполнение (неудачная палитра, юниты мелковаты и слабо детализированы) — так и осталось на прежнем уровне. Теперь такая графика выглядит не просто устаревшей, а архаичной.

Происшедшие изменения лишь немного задели игровую концепцию. В SP3 командование осуществляется уже на уровне взводов, а не отдельных единиц боевой техники. Можно вербовать наемников и получать подкрепления по ходу игры. Можно командовать и многонациональными силами. Тематическое объединение предыдущих версий (теперь охватываются главные танковые сражения с 1939 г. по настоящее время) не внесло в SP3 должного многообразия: всего лишь 6 кампаний и 40 отдельных сценариев (так что часть баталий из SPI/II оказались попросту выброшенными).

Немного доработан генератор случай-



ных карт, позволяющий создавать собственные сценарии и объединять их в кампанию. Возможности multiplayer не расширились: игра только по e-mail или за одним компьютером.

Жаль. Первый SP был грандиозным явлением. Второй — так себе, а с выходом третьей части серия деградировала окончательно. Что же касаемо былой популярности, то приведем один пример. Не так давно на одном из крупнейших информационных сайтов — Computer Games Online (http://www.cdmag.com) — проводился опрос по схеме: "Назовите 5 лучших wargame'ов за все времена". Места распределились следующим образом:

1. Steel Panthers (SSI)
2. Panzer General (SSI)
3. Battleground: Waterloo (TalonSoft)
4. Age of Rifles (SSI)
5. поделили Great Naval Battles (SSI) и Battleground: Gettysburg (TalonSoft)

Обратите внимание — на первом месте стоит первая часть сериала. Третья часть вряд ли когда-нибудь попадет на ведущие позиции хоть в каком-нибудь хит-параде.

Игорь Савенков

Рейтинг: 5

Streets of SimCity

Жанр: Автосимулятор + Action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Системные требования:
Pentium 133, 16 Mb RAM
Windows 95

Streets of SimCity — очередная вариация на тему Death Track, происходящая на улицах городов SimCity и их окрестностях. По существу, здесь целых пять игр в одной — круговые гонки со стрельбой, частный извоз в стиле Quarantine (выполнение заданий за соответствующую мзду), правоохранительные мероприятия и два сценария-сюжета. Также можно воспользо-





ваться редактором сценариев или импортировать свою собственную карту, "изготовленную" в SimCity 2000.

Из оснастки автомобилей имеется броня, радар, броня, устройства для прыжков и небольшой набор вооружения: ракетница и пулемет. В случае гонок на выживание мы сталкиваемся с очень слабым AI, поэтому задания по развозу гораздо предпочтительней. Игру можно характеризовать как неловкий и посредственный action — либо же как аркадный симулятор с предельно упрощенным управлением и крайне неудачно смоделированным поведением машины.

Графика в большинстве своем трехмерная, однако очертания автомобилей и пешеходов страдают от излишней упрощенности и условности.

Системные требования Streets of SimCity не самые маленькие, хотя и завышенными не выглядят. Но, как и в большинстве 3D игр, минимальная конфигурация позволит получить лишь общее представление об игре — 5-8 fps. Так что в данном случае рекомендуется процессор не ниже Pentium II 266 плюс 3Dfx.

Как итог — играть можно, но только запасясь терпением или будучи обуреваемым чрезмерной любовью к SimCity во всех его формах и проявлениях.

Вячеслав Варванин

Рейтинг: 4.5

The Great Battles of Hannibal

Жанр: Wargame
Издатель: Interactive Magic, Inc.
Разработчик: Erudite Software
Системные требования:
486DX4-100, 16 Mb RAM
Windows 95

Первым в серии от Erudite Software был The Great Battles of Alexander. The Great Battles of Hannibal является вторым по счету в серии гексагональников, посвященных великим историческим битвам. Первым был The Great Battles of Alexander,



воспринятый в народе достаточно прохладно. Основная причина — чрезмерная упрощенность сражений.

В GBH, играя либо за Ганнибала, либо на стороне римлян, вы можете принять участие в 11 одиночных битвах Второй Пунической Войны, либо же целиком пройти всю кампанию от лица Ганнибала. GBA следует историческим реалиям буквально во всем — от воспроизведения рельефа и прорисовки юнитов до подробного моделирования особенностей командования и ведения боя. На каждое сражение отводится ограниченное число ходов, так что применение всех имеющихся сил становится попросту необходимым.

Интерфейс и управление — не самая сильная сторона GBH. Юниты неудобно



выбирать, а для того, чтобы понять, какое из подразделений готово к бою, часто приходится менять ракурс обзора. Кроме того, набор возможных действий войск меняется в зависимости от ситуации, но узнать об этих изменениях можно лишь из текста многостраничной Помощи.

GBH радует глаз относительно неплохой графикой и достоверно моделирует исторические реалии, но, как это ни печально, игры здесь гораздо меньше, чем модели.

Василий Андреев

Рейтинг: 5

The Lost World: Chaos Island

Жанр: Real-time стратегия
Издатель/Разработчик:
DreamWorks Interactive
Системные требования:
Pentium 60, 8 Mb RAM
Windows 95



На этот раз в результате очередного клонирования праотцов real-time стратегии танки и снаряды заменились соответственно на динозавров и клыки. Из людей остались лишь враги-браконьеры да горстка ученых, заботливо выращивающих в искусственном гнезде ручных динозавров, которыми вы и руководите.

В Chaos Island присутствует вполне очевидная ориентированность на детей — звонкие голоса, "нестрашное" рычание динозавров (да и сами обожаемые детьми динозавры), "правильные" цели миссий (типа освободить всех динозавров из лагеря браконьеров), мультипликационные фигурки, отсутствие душераздирающих криков и тому подобное. Но, должно быть, в DreamWorks придерживаются о детях не самого высокого мнения, потому как противники — тупы как пробки, а игровой процесс абсолютно несбалансирован — у игрока постоянно присутствуют войска, способные сожрать (в буквальном смысле) весь браконьерский контингент за один присест. Звук — слабоват, музыка — однообразна.

Chaos Island вполне сгодится для детей от 2 до 5 лет. Если вы причисляете себя к таковым — то данная игра просто создана для вас.

Петр Скулачев

Рейтинг: 5.5

WaterWorld

Жанр: Action
Издатель: Interplay
Разработчик: Intelligent Games
Системные требования:
Pentium 90, 16 Mb RAM
DOS, Windows 95

WaterWorld (Водный мир) создан по мотивам одноименного кинофильма с Кевином Костнером в главной роли. Экологическая катастрофа привела к таянию ледяных шапок, в результате чего вся поверхность Земли оказалась затоплена. Человечество заметно сократилось в численности. Некоторые его представители



мутировали, адаптируясь к жизни в воде, все прочие же расселились по редким искусственным атоллам и полузатопленным сухогрузам — единственным клочкам "суши". Основные ценности — пресная вода и почва. И вполне закономерно появление "курильщиков" — пиратов, пробавляющихся преимущественно нападениями на атоллы. Таков сюжет фильма — в таком виде он и лег в основу игры.

Вашей задачей является управление группой людей, задача которой — завоевание найденного таки участка сухой земли. Ближайшим аналогом WaterWorld стоит считать Jagged Alliance. Переместите ее действие в real-time и сведите к мини-

муму яркую индивидуальность героев. Отбросьте возню с экипировкой — ограничьте ее покупкой и примитивным распределением снаряжения (собственно, оружия в WaterWorld немного). Цели миссии ограничьте спасением заложников и защитой неких объектов от нападений "курильщиков". Воинство пусть будет состоять из десяти бойцов как максимум, и примите во внимание, что их опыт в сражениях будет повышаться. Вот, собственно, весь WaterWorld.

Теперь набросаем несколько штрихов к общей картине. Во-первых, из ресурсов присутствуют почва, пресная вода, а также металл. Далее, встречаются бесхозные приспособления типа пушек, моторных лодок и т.д. Между миссиями прокручиваются отрывки из фильма. Во время прохождения миссий, как и в оригинальной версии JA, сохраняться нельзя.

WaterWorld в итоге оказался весьма второсортной поделкой, и тому есть целый ряд причин. Хитрый, но крайне шаблонно действующий AI; средненькая графика и доводящая до белого каления симфоническая музыка с героическим уклоном; упрощенность игрового процесса при куче непонятно зачем необходимых опций/возможностей; отсутствие multiplayer...

Можно и короче: WaterWorld попросту не увлекает и значительно не дотягивает до JA, X-COM и Wages of War. Слишком много всего недодуманного/недоделанного и слишком мало действительно интересных черт. Довольно странно, что подобная игра появилась под згидой Interplay.

Олег Полянский

Рейтинг: 4.5

Combat Chess

Жанр: Шахматы
Издатель/Разработчик:
Empire Interactive
Системные требования:
Pentium 100, 16 Mb RAM
Windows 95

Где-то под конец восьмидесятых существовала такая игра, как Battle Chess. Как и следует из названия, то были "боевые шахматы". Обычные шахматные фигуры представали в виде средневековых рыцарей, и если одной фигуре предстояло "съесть" другую, то между ними происходил бой, сопровождавшийся исторгающимися через PC Speaker звоном оружия и криками умирающих. Заложенная в Battle Chess концепция была совершенно злементарна, однако необычна и неожиданна, что и принесло игре всемирную известность. И как обычно, со временем стали возникать клоны Battle Chess. Ни один из них не добился такой же популярности, однако спрос на них всегда сохранялся. В сущности, создание чего-то наподобие Battle Chess — идеальный способ подзаработать денег малой кровью. Почему так?

Смотрите сами. Перво-наперво программируем шахматный симулятор — видимо, данный зтап является наиболее сложным, потому как компьютерный AI здесь требуется крайне высокий. Хотя, впрочем, нет, — ведь не будет же Каспаров или любой другой уважающий себя шахматист играть в шахматы с непонятно зачем нужной анимацией фигур. Значит, AI можно сделать так, в полсилы, лишь бы фигуры переставлял. И ничего, что он будет 10 минут думать, а потом ходить незащищенной пешкой под ферзя — зато как зффектно будет потом смотреться уничтожение ферзем игрока зтой самой пешки!



Далее — второй зтап, анимация. Конечно, все будет трехмерным. Глянцевые поверхности, иномировые персонажи непонятно из каких фантазий пришедшие. И покрупнее их нарисовать... Н-да, чего-то они поле закрывают, одного за другим не разглядишь... Ладно, главное зффектность, а для тех отщепенцев, кому фигуры видеть надо, мы режим 2D сварганим — там будут обычные шахматные фигуры.

Теперь — бой. Запускаем Battle Chess. Там поединок может длиться чуть ли не до минуты, плюс все преподано с великолепным юмором. Реализуемо такое? Да ну разумеется! — но вот только дороговато получается... А, ну его! Пару раз мечом взмахнут — и порядок. Пусть бой будет туповатым и неинтересным — зато как красиво светятся глянцевые текстуры на фигурах! Сказка!

И последнее — название. Ха, да тут совсем просто! Battle Chess многие знают — так что назовем наш безусловный шедевр похоже — Combat Chess. Люди увидят, скажут: "Во, ремейк Battle Chess вышел'!", — и купят. Разве плохо?..

Геймер,
Юрий Поморцев

Рейтинг: 5

Розовая пантера: Право на риск

Жанр: Комедийный квест
Издатель/Разработчик:
Wanderlust Interactive, Inc.
Издатель в России:
"Коминфо Новый Диск" / "Логрус"
Системные требования:
486DX2-66, 8 Mb RAM
Windows 3.xx/95

Давным-давно, еще в 1964 году, по-



требовалось создать мультипликационную заставку к титрам комедии режиссера Блейка Эдварда "Розовая Пантера". Именно тогда-то из-под карандаша Фрица Фреленга и появился персонаж, получивший имя Розовой Пантеры. Вскоре новый герой замелькал во многочисленных анимационных фильмах, а по прошествии немалого отрезка времени — появился в компьютерной игре.

Свершилось зто событие усилиями компании Wanderlust Interactive, издавшей рассчитанную на детей приключенческую The Pink Panther's Passport to Peril, полностью локализованную версию которой выпускает в России "Коминфо Новый Диск". Сюжет прост — Розовой Пантере всего лишь предстоит сохранить мир на планете. Ведь ее задача — присматривать в оборудованном по последнему слову техники детском лагере отдыха "Звонкое Эхо-Хоо" за компанией ребят, состоящей из отпрысков влиятельнейших в мире лиц и их талантливых ровесников.

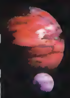
Одной из сильных сторон является хорошая озвучка (правда, время от времени звук плывет из одного канала в другой без всяких на то причин). При локализации большей частью удалось не только сохранить юмор исходного варианта, но и привнести в него чисто отечественные приколы. С другой стороны — едва ли дети и большинство их "предков" поймут некоторые образцы юмора, например, обыгрывание непереведенного слова hooker. Положительным моментом является наличие встроенной знциклопедии по разным странам, из которой подрастающее поколение сможет почерпнуть немало познавательных сведений.

В 1997 году на международной выставке издателей мультимедийных продуктов Milia 97 в Каннах "Розовая пантера: Право на Риск" получила титул лучшей игры года. Думается, зто в достаточной мере объективно характеризует ее качественный уровень.

P.S. Рейтинг не проставляем, потому как The Pink Panther's Passport to Peril появилась примерно год тому назад. Локализация же выполнена совсем недавно, и не рассказать о ней мы не могли.

Игорь Бойко





PAX IMPERIA EMINENT DOMAIN

Большая империя, как и большой пирог, легче объедается с краев.
Б. Франклин

Жанр: ....Космическая стратегия
Издатель: ....THQ
Разработчик: ....Heliotrope Studios
Системные требования: ....486DX4-100, 16 Mb RAM
Рекомендуется: ....Pentium 133, 16 Mb RAM
Multiplayer: ....до 16 игроков через IPX и Интернет
ОС: ....Windows 95

Космическая стратегия Pax Imperia произвела в свое время настоящий фурор среди обладателей Mac'ов, поразив всех невиданной капитальностью и широкомасштабностью игрового действия. Было это в 1993 году, а пару лет спустя компания Blizzard взялась переиздать Pax на PC, поручив "доработать" игру Heliotrope Studios. Только "доработка" по неким причинам серьезно затянулась.

Поползли слухи, что продолжения уже и не последует. Однако, в конце концов, Blizzard перепродала права на издание корпорации THQ, которая в срочном порядке переименовала Pax Imperia 2 в Pax Imperia: Eminent Domain. Мотивировалось это тем, что Blizzard, дескать, строит свою политику только на хитовых проектах, а Pax Imperia ей таковым не кажется. Уже признак того, что с игрой что-то не в порядке.

Но и тем не менее, после этого разработка обрела второе дыхание, и счастливые обладатели альфа-версии Pax2 (в Интернет прижилось именно это сокращение, вместо "естественного" PI:ED) стали дружно пророчить ей место "могильщика" Master of Orion 2...

Вселенная Pax

В Pax2 нет какой-либо оригинальной предыстории или лихо закрученного сюжета. Все традиционно: осваивая новые планеты, развивая науку и производство, создавая мощный космический флот и ведя искусную дипломатию, вам требуется привести свою расу к вершинам галактического совершенства и стать единственным Господином всей Вселенной. Классическая схема Ascendancy, Fragile Allegiance, Master of Orion 1/2 и прочих космических стратегий. Соответственно, почти все в рамках такой схемы уже было разработано, проработано и доработано во всех деталях задолго до Pax 2. И поэтому нечего удивляться, что в основе игры вы не встретите практически ничего нового. Судите сами:

Расы. В самом начале можно выбрать одну из 8 рас или создать новую, причем процесс этот до боли напоминает MoO2. В распоряжении играющего 25 параметров, влияющие на скорость размножения, научный потенциал, условия проживания, боевые качества, телепатические способности и прочее. Можно усиливать одни качества за счет ослабления других, в результате же необходимо уложиться в требуемую сумму очков.

Вселенная. Состоит из нескольких десятков звездных систем — секторов (от 20 до 100), соединенных между собой звездными треками, так что путешествовать из одной системы в другую можно только по этим самым "млечным путям". Каждый сектор содержит от 2 до 6 планет, различающихся по обилию природных ресурсов (всего различных типов планет в игре 11), по степени пригодности для обитания вашей расы (4 степени, вплоть до необитаемости) и по максимальному количеству жителей (от 6 до 50 у.е.).

Развитие колоний. Заключается в строительстве различных зданий и сооружений, повышающих производственный и научный потенциал планеты (construction и research points соответственно), а также ее доходность. Кроме того, ряд зданий увеличивают максимальное число жителей (в сумме до +55) или вносят свой вклад в благородное дело шпионажа (espionage points). Для строительства не требуется каких-либо ресурсов; чтобы начать очередную стройку, необходимо лишь дождаться, пока закончится предыдущая. Здания не требуется ни размещать на поверхности планеты, ни обеспечивать их чем-либо еще. Для поддержания работоспособности строений нужно лишь выплачивать жалование работающему персоналу.

Орбитальные структуры. Никакой наземной защиты колоний не предусмотрено. Нет даже тривиальных защитных полей. Вся оборона вынесена на орбиту и включает в себя, помимо стандартной missile base, также fighter base и battle station. В отличие от missile base, battle station обстреливает противника не ракетами, а "обычными" лучами и снарядами (laser, beam, cannon...). Fighter base испускает эскадроны истребителей-"мошек" (fighters) трех типов, которыми вы даже не можете управлять, но которые могут серьезно "покусать" менее поворотливые крупнотоннажные корабли противника. Интересное нововведение — возможность установки минных полей (minefield), через которые еще должен прорваться вражеский флот.

Корабли строятся на орбите, для чего предусмотрен shipyard. Экипажи кораблей могут повышать свою опытность, тренируясь в орбитальных военных академиях.

Все указанные орбитальные структуры строятся в единственном (!) экземпляре, зато могут апгрейдиться вплоть до 5-го уровня (разумеется, по мере освоения новых технологий). Кроме того, missile base, battle station и fighter base автоматически комплектуются самыми совершенными из известных вам вооружений, а также новейшими истребителями.

Исследования. Дерево исследований в корне переработано по сравнению



■ **Любой из 6 типов космических кораблей можно оборудовать по собственному усмотрению. Не хотите ломать голову, как сделать это оптимальным образом? Тогда щелкните на кнопке AUTO**



■ **Не так то легко освоиться с управлением боем в реальном времени. Так что для начала жмите на AUTO и наслаждайтесь зрелищем**



■ В состав флота не может входить более 21 корабля, и этого подчас оказывается мало для разгрома особо сильных колоний. Как следствие, первая посылаемая флотилия становится флотилией смертников, задача которых — ослабить врага, и не более

с Pax1 и включает в себя около 250 технологий по пяти направлениям: space (орбитальные структуры), colonial (здания колоний), ship (типы кораблей и комплектующие к ним), shielding (защита кораблей и орбитальных структур), weapons (оружие кораблей и орбитальных структур). Все технологии как-то тяготеют в сторону наращивания только военной мощи. Исключение составляет лишь "мирная" отрасль colonial, однобоко нацеленная на разработку новых зданий, которые только самым тривиальным образом увеличивают пресловутые construction, research, espionage points, а также income и max. population (ни о каком переустройстве планет и тому подобном не идет даже речи).

Research points можно перераспределять (в процентном отношении) между различными научными направлениями, что дает возможность единовременно сконцентрироваться на наиболее актуальной разработке. Можно получить подробную информацию как о старой технологии, так и о том, что сулит разрабатываемая.

Конструируемые корабли. Космические корабли можно оборудовать на собственный вкус. И здесь есть, из чего выбирать: 6 типов кораблей (scout, destroyer, transport, cruiser, battleship, carrier); 5 видов брони; 3 системы защитных полей; ECM (для защиты от ракет); 5 типов оружия (energy, missile, bombardment, projectile, special weapons), различающихся по наносимому урону, точности стрельбы, дальности действия, а также времени перезарядки. Точность наведения ракет на цель повышается с установкой targeting sensors, различающихся по диапазону действия и максимальному числу одновременно захватываемых целей.

Вооружение можно располагать в различных частях корабля, и это не пустая формальность. Наиболее мощное оружие ставится в носовой части (primary) и захватывает 60 градусов сектора обстрела. Бортовые орудия охватывают оставшиеся 150+150 градусов круговой панорамы. В дополнение к этому можно поставить point weapon, обладающий коротким радиусом действия, но с 360 градусным углом обзора, что позволяет эффективно бороться с истребителями-"мошками" противника и/или сшибать ракеты.



■ Человеческая раса — традиционный "середнячок": нет каких-то особых плюсов, но и явных минусов тоже нет

Межзвездные перелеты обеспечиваются с помощью star drive, а для полетов в пределах одной звездной системы необходимо иметь tac drive. Этот же "тактический" двигатель используется и при сражениях, добавляя при этом кораблю определенный бонус в защите.

Не хотите ломать голову над оптимальным выбором всех компонентов? Тогда укажите только тип судна и щелкните по кнопке "auto" — компьютер сделает все за вас (при желании можно подкорректировать его действия). Особенно приятно, что конструкции кораблей не "устаревают", и вы можете, к примеру, одновременно производить battleship'ы с разной "начинкой". Более того, при желании можно сделать upgrade корабля до более совершенной модели.

Дипломатия. Можно покупать/продавать буквально все и вся: корабли, планеты, технологию, информацию — дело лишь в цене. Возможен и бартер, причем "смешанный": можно попытаться обменять мощный крейсер на захудалую, но в стратегическом отношении очень выгодную планету.

Цели шпионских миссий традиционны: саботировать корабль/планету, украсть технологию/информацию/корабль, спровоцировать восстание, убить советника или подкупить советника/губернатора.

Дипломатические отношения с другими расами фиксируются в трех статусах: 1) Война — комментарии излишни; 2) Мир — нейтралы могут устанавливать торговые маршруты и использовать космические верфи друг друга для ремонта и заправки кораблей; 3) Союз - можно вести с союзной империей и совместные исследования, и получать от нее ценную информацию.

Менеджмент. Основной источник доходов — поступления от колоний, в которых построены банки, порты, основаны торговые гильдии и прочие доходные организации. Размеры поступлений зависят также от численности колонии и природных условий планеты (рейтинг wealth). Второй и последний источник доходов — установление торговых отношений с другими расами.

Статьи расходов включают в себя поддержание работоспособности зданий и сооружений, а также содержание флота. Допускается неполное финансирование. Скажем, вы решили только на 90% покрывать расходы на науку, но тогда здания колоний будут вырабатывать только 90% research points и, соответственно, исследования будут идти на 10% медленнее.

Как видно, ничего принципиально нового в основе Pax2 нет. Заслуживает специального упоминания лишь система субсидий, позволяющая новым колониям взять быстрый старт. А так, в той или иной комбинации, все это раньше уже встречалось. В общем и целом, игровая схема выделяется лишь сильно упрощенным менеджментом и до предела развитой системой конструирования кораблей.

Арена битв — космос

По-настоящему новое, предложенное в Pax2, — это космические битвы в реальном времени. Система сражений Pax2 — не просто перенос Warcraft в космос (как это было, скажем, в Star Command Revolution), поскольку теперь в игру вводится специфика космических баталий.

Во-первых, вспомним, что вооружение кораблей имеет свои углы обстрела, поэтому выгоднее оставаться к врагу "лицом", нанося удары по боковой части неприятельских кораблей. Кстати, в игре существует несколько типов боевых построений.

Во-вторых, необходимо загодя наво-



■ После того, как уничтожен вражеский флот и сметена орбитальная защита, начинается бомбардировка колонии до полного ее уничтожения. Но захватить колонию можно только дипломатическим путем

дить ракетное вооружение корабля на заданные цели, предварительно отметив их с помощью команды target. Тогда, как только цели попадут в зону обстрела, по ним тут же будут выпущены ракеты, причем точность поражения цели при этом заметно увеличится.

В-третьих, в Pax2 реализована возможность гибко использовать боевые возможности истребителей-"мошек", доставляемых carrier'ами. Fighter'ам можно отдавать приказы нанести удар по заданной цели или защищать нужный объект, а при необходимости и отозвать их в базовый carrier.

Разумеется, присутствует и традиционный набор команд C&C: выделение юнитов по группам, приказы двигаться в заданную точку, атаковать выбранную цель. Можно и эскортировать наиболее ценные корабли. Если дела пошли неважно, стоит попытаться сбежать с поля боя (команда retreat).

Еще большее разнообразие тактических возможностей появляется при атаке на вражеские колонии, когда вам противодействуют еще и орбитальные защитные комплексы. Чего стоит только преодоление минного поля!

Однако сражения разворачиваются весьма быстротечно, и обстановка изменяется ежесекундно, так что трудно за всем уследить — к тому же оперативно отдавая при этом нужные команды. На это жалуется и подавляющее большинство игроков, участвующих в форуме-обсуждении на сайте pax2.gamestats.com. Возможно, с накоплением игрового опыта дела на данном "фронте" пойдут лучше. Во всяком случае, всегда есть возможность передать командование флотом компьютеру, перейдя в режим auto. При этом будет чем любоваться: перед вами развернется феерическая картина сражения, не уступающая "наземным" real-time аналогам. Озвучено все также на уровне.

К сожалению, никаких "наземных" баталий в Pax2 не предусмотрено. Успешная атака на вражескую колонию завершается только полным ее уничтожением. Получить в распоряжение колонию другой расы можно лишь дипломатическим путем. Вообще, выглядит это несколько странновато.

Управление в реальном времени

В свете всего вышеизложенного актуальным становится вопрос, как управляться со всем этим богатством альтернатив в режиме реального времени.

Советники и губернаторы.

Львиную долю забот могут взять на себя компьютерные губернаторы и советники. Губернаторы правят от вашего имени в звездных системах (в каждой системе — свой губернатор), а советников всего четыре, и помогают они вам в четырех родах деятельности: исследования, финансы, дипломатия и управление флотом. Это как бы "олицетворенные" представители, действиями которых на самом деле управляет компьютер, взваливая на свои "плечи" массу рутинной работы. Кроме того, губернаторы и советники просто самим фактом своего присутствия дают вам некоторые преимущества. Каждый из них имеет свой рейтинг, выражающийся в процентах. Так, например, 10%-ый рейтинг советника по науке означает, что исследования будут вестись на 10% быстрее.

Рейтинг советников и губернаторов повышается по мере развития вашей империи. При этом, как правило, губернаторы набираются опыта быстрее советников, так что вскоре рейтинг талантливого губернатора может оказаться выше, чем даже у его "начальника". В этом случае можно продвинуть талантливого губернатора по служебной лестнице, назначив его на пост советника. На вакантное же место автоматически придет зеленый новичок с 2-3%-ым рейтингом — зато империя в целом выиграет.



С задачей развития каждой колонии прекрасно справляется губернатор звездного сектора

Губернатора или советника могут подкупить вражеские агенты, и тогда рейтинг его станет отрицательным. Главное — вовремя заметить это и вычеркнуть предателя из списка живых. Кроме того, ваши помощники могут быть убиты врагами в результате диверсионной акции. Разумеется, это нанесет империи существенный урон.

Итак, советники и губернаторы могут делать почти все. В ваши непосредственные обязанности вменяется лишь дипломатия и манипуляции флотом (производство и апгрейд кораблей, разведка и колонизация планет, атака колоний) — этого компьютер за вас делать не может. Во всем остальном вы можете всецело на него положиться и вмешиваться в развивающиеся события лишь по собственному усмотрению.

Но, к сожалению, вряд ли можно назвать ваших помощников идеальными. Наверняка вы, по крайней мере, захотите сами определять приоритет исследований. Но для начала надо ознакомиться с деревом технологий, на что требуется время. И так во всем — в игру вы будете "въезжать" несколько часов, а почувствуете себя в ней "как рыба в воде" лишь спустя неделю. А пока что... пока что советники понадобятся, чтобы ваша империя не развалилась на первых же минутах игры. Кстати, для начала установите уровень сложности на 1 — тогда компьютерные противники будут вести себя миролюбиво и первыми не проявят признаков агрессии.

Интерфейс.

Эффективному управлению игрой во многом способствует весьма удобный и продуманный интерфейс, позволяющий за пару щелчков мыши переместиться на нужный экран. Более того, все 9 игровых экранов можно вызвать через соответствующие горячие клавиши (F1-F9).

Информация обо всех важных событиях выводится в специальной строке, присутствующей на всех экранах. При этом она дублируется приятным женским голосом (с интонациями, знакомыми по C&C). Всегда можно просмотреть последние 10 сообщений.

Не успеваете со всем справляться — замедлите скорость игры, которая варьируется от 1 до 6. К сожалению, отсутствует кнопка паузы, а время останавливается только в экране опций.

Запоздалый и отсталый

Что ж, откровенно говоря, Pax Imperia не оправдала тех ожиданий, которые на нее возлагались. На поверку это скорее не киллер MoO, а его упрощенный вариант. Даже космические real-time баталии не способны улучшить общее весьма пасмурное впечатление от игры.

Кстати, по Интернет носятся слухи, что первоначально игра была значительно более глобальна, но издатели побоялись, что такой уровень окажется малопривлекательным для широких слоев игровой общественности. После чего из почти готовой игры насильственно были убраны многие интересные возможности... Если все обстоит именно так, то и говорить вообще не о чем. Все понятно и без того...

Игорь Савенков,
Петр Давыдов

Играбельность
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора

Игровой интерес 

Время освоения: от 2 до 6 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

CART
Precision Racing



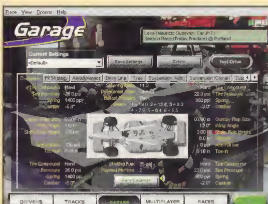
Жанр: ....Автосимулятор
Издатель: ....Microsoft
Разработчик: ....Terminal Reality
Системные требования: ....Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: ....Pentium 133+, 32 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer: ....IPX, Интернет (на MS Internet Gaming Zone)
ОС: ....Windows 95

После выхода не совсем удачного автопроекта от Microsoft под названием Monster Truck Madness прошло около года. Как выяснилось, неудача не вселила уныние в ряды разработчиков из компании Terminal Reality. Целый год они усердно трудились. Как итог, в свет выходит новая интерпретация на тему автогонок класса Indy — игра с красивым названием CART Precision Racing.

Реализм и газоны

Возможно ли совместить высокий реализм и не менее высокую играбельность? Примером утвердительного ответа можно считать уже ставшую классикой F1 GP2 от MicroProse или, из недавних, Soda Off-Road Racing от Papyrus. Но и только — абсолютное большинство всех прочих симуляторов неизменно скатывается либо в сторону аркадности, либо в сторону чрезмерной переусложненности за ради реалистичности.

Terminal Reality, если можно так выразиться, никуда "не скатывались": изначально было заявлено, что CART PR предназначается исключительно для профессиональных водил, обладающих приличным знанием автомобиля. Сказано — сделано: игра реалистична до мозга костей. И, соответственно, играбельной CART PR покажется далеко не всем.



■ **Меню настройки. Неопытный черт здесь ногу сломит**

Допустим, управление. Трудно судить, как ведет себя на трассе настоящий болид Indy. Однако виртуальная его реализация в CART PR совершенно неуправляема. Динамика поведения машины довольно необычна: на повороты она реагирует с опозданием, да и поворачивает неохотно, тяжело. А при прохождении прямой болид может лихо развернуться при незначительном нажатии клавиши поворота. По умолчанию стоит опция автоматического торможения на поворотах. Большинством игроков подобная опция всегда отключается в первую очередь — однако в данном случае делать этого не рекомендуется, иначе заезд превратится в сплошной кошмар. А если еще и повреждения включить... В общем, до финиша не доедете.

В принципе, разработчиками рекомендуется использовать рулевую установку (Microsoft как раз недавно выпустила таковую). Безусловно, присутствие "баранки" существенно упрощает невероятно сложный процесс управления. Вот только не совсем ясно, к чему подобные технические ухищрения, если реалистичность в игре все равно находится на весьма относительном уровне. Например, ваш болид разгоняется на газоне не менее охотно и быстро, чем на трассе (и обойти противников по газону не составляет большого труда). И о каком реализме и о какой рулевой установке после этого может идти речь?..

Автомеханик как компромисс

Настройки в автосимуляторах подобного рода всегда решали полдела. Правильный выбор типа покрышек, изменение угла антикрыльев, чувствительность руля — все требовало определенных знаний, которых у большинства игроков, разумеется, обычно не оказывалось. Достоинство CART PR в том, что здесь эта проблема достаточно ловко устранена.

Если вы — прирожденный автомеханик и уверены, что не оказались бы лишним в каком-нибудь Williams-Renault, то пожалуйста — настраивай-





■ **Потеря переднего колеса чревата переходом гонки в режим авиасимулятора, в ходе которого единственными выполняемыми фигурами высшего пилотажа станут "бреющий полет" и "штопор"**

те болид как душе угодно. Аэродинамика, подвески, колеса, тип шин, коробка передач — список можно продолжить. Для каждой трассы есть примерный образец настроек, от которого стоит отталкиваться в процессе отладки.

Но ежели вы спите и видите во сне исключительно руль, дорогу и соперника, а всякие там антикрылья, рессоры да амортизаторы вас с роду не волновали, то — в CART PR внедрена одна очень ценная опция с красноречивым названием Race Engineer. Виртуальный инженер избавит вас от хлопот, связанных с настройкой болида, а заодно и подкинет совет по самым наболевшим вопросам. Вы также сумеете определить стратегию на предстоящую гонку: на каком круге подзаправляться и менять резину.

Взгляд из кабины болида

CART PR снабжена официальной лицензией Ассоциации CART, а следовательно — все семнадцать трасс и все команды соответствуют реальным. Можно остановить свой выбор на определенном пилоте, разумеется, тоже реальном. Первый тип соревнований Quick Race позволит вам, минуя пятничные и субботние квалификации и тренировочные заезды, а также воскресный Warm-up, сразу попасть в гонку. Стартовать можно с любого места. Второй тип соревнований, Races, подразумевает проведение целого гоночного уик-энда, начало чемпионата или проверку настроек на каком-нибудь автодроме. Разработчики предлагают двенадцать видов на происходящее, из которых, правда, во время заезда реально применимы только три, а остальные девять сгодятся разве что для повтора.

Стоит заострить ваше внимание на виде от первого лица, то бишь из кабины. Ничего подобного ранее нигде не встречалось. Камера не закреплена в статичном положении, а постоянно перемещается то вправо, то влево, в зависимости от того, куда вы поворачиваете. Создается ощущение, что вы действительно сидите в кабине болида. Но сложность управления при этом, как и следовало ожидать, возрастает.

В CART PR — три уровня сложности. С каждым последующим оппоненты заметно умнеют. Однако назвать AI достойным все же нельзя. Подвох кроется в чрезвычайной наглости и необдуманности поведения соперника, вызванной, по всей видимости, его искренним и наивным желанием победить. Результат — частые аварии со всеми вытекающими отсюда обстоятельствами.



■ Сейчас компьютерный противник начнет усиленно толкаться, создавая аварийную ситуацию



■ Столь любимые американцами овальные треки широко представлены в CART Precision Racing



■ Перспектива из кабины болида характеризуется динамично вращающейся камерой: реалистично, необычно, но малоиграбельно

24-х битные спрайты

Графическое исполнение CART PR не особо впечатляет. Без трехмерного акселератора игра бегает не слишком-то охотно и стращает плоскими спрайтами да серостью пейзажей. А при наличии ускорителя получаем все те же спрайты, но только в двадцатичетырехбитном цвете и изрядно размытые. В оформлении графики применены фотореалистичные текстуры, в которых, опять же, фотореалистичность начинает проглядывать только при наличии 3Dfx.

По отношению к звуку особых претензий нет. Наблюдается сходство с прямой трансляцией с какого-либо автодрома. Ничего особенного и ничего отвратного.

* * *

CART PR — ярко выраженная игра на любителя. Придушенная сложностью управления играбельность в итоге оказалась принесена в жертву реализму, причем местами — весьма спорному. Для начинающих CART PR не годится вообще, так как, хотя и несет в себе ряд новых необычных элементов, в целом остается серьезным симулятором, ориентированным на не очень широкий круг почитателей.

Леонтий Тютелев



Играбельность	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■■■□□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□
Мнение автора	■■■■■■□□□□
Игровой интерес	6.7

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

F1 racing simulation

Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	UbiSoft
Разработчик:	UbiSoft
Системные требования:	Pentium 100, 16 Mb RAM, 3D уск.
Рекомендуется:	Pentium 133+, 32 Mb RAM
Multiplayer:	split-screen, IPX
ОС:	Windows 95

Гонка не выигрывается на первом повороте.
М. Шумахер

"Да сколько ж можно-то!"

Должно быть, именно эти слова в сердцах воскликнет читатель, узрев в названии игры знакомую до боли аббревиатуру F1. И будет прав в своем возмущении. Но лишь отчасти. Прав в том, что за последний год с небольшим появилось сразу несколько симуляторов гонок Formula 1, и это слегка притомило. Но количество даже и не думало переходить в качество, и Grand Prix 2 от MicroProse так и не получил достойного конкурента. А неправ читатель окажется в том, что F1 Racing Simulation (F1RS) от UbiSoft на поверку оказалась более чем неплоха, если не сказать больше — великолепна.

Ода графике

Скорее всего, вам приходилось смотреть трансляции Формулы 1 по телевидению. Запустив F1RS, вы получите почти что телевизионное качество. Уровень графики, представленный в F1RS, настолько высок, что ее и сравнить-то не с чем. Именно графической реализации игра обязана половине своей популярности. Ее разработка велась под трехмерные ускорители (в первую очередь — 3Dfx).

Начнем хвалебную песнь чудесам прогресса с... ну, например, с неба. Мирного, голубого неба, по которому весело плывут пушистые облака. В ясную погоду в зените стоит солнце. Стоит себе и светит, бросая отблески на объективы многочисленных камер, закрепленных на вашем болиде. Но вот беда — нагрянули тучки, и от слепящего глаза диска осталось лишь тусклое свечение за облаками. Или — представьте, что вы несетесь на красном Ferrari с бешеной скоростью по одной из шестнадцати трасс. Под колесами с такой же скоростью пролетают великолепные текстуры дорожного покрытия. Внезапно машину заносит и разворачивает на 360 градусов. Из-под колес валит вполне натуральный дым, самый натуральный из всех доселе виденных. Затем машину выносит в гравий и вы, выезжая оттуда, оставляете за собой облако изумительной желтой пыли, а на покрышках остаются мелкие камушки, которые потом постепенно исчезают.

И вот на мониторе высвечивается ваше место и время отставания от ближайшего соперника. Что-то вам эти буквы напоминают? Конечно же и совершенно верно, по каналу ТВ Центр, в воскресенье. Вспомнили?..

Можно до бесконечности продолжать это восторженное повествование, можно вспомнить фотореалистичные текстуры на автомобилях. Надписи на покрышках, которые не висят отдельно от колес, как в Formula 1 от Psygnosis. Можно. Но проще единожды увидеть.

Что еще, кроме графики?

Но ведь не одной только графикой жива компьютерная игра, верно? Как там с играбельностью, с уровнем интеллекта противников, с реализмом?.. Забегая вперед, скажем, что здесь F1RS вряд ли в чем уступает своему графическому совершенству.

Для знакомства с болидами и трассами представлено несколько видов заездов. Race — обычная гонка с установленного в опциях места, Grand Prix — гоночный уик-энд с присущими ему тренировками и квалификациями, а также стандартный Time Attack. Потренировавшись, приступаем к главной цели — достижению звания чемпиона мира. Чемпионат может либо полностью соответствовать образцу сезона 1996 года (правда, вместо Жака Вильнева присутствует какой-то Driver X) или же выражать ваши пожелания относительно количества участвующих пилотов и числа задействованных трасс. Существуют два основных уровня сложности: Easy и Realistic. Первый режим является по сути дела полным аналогом Arcade Mode: нет настроек, не учитываются повреждения, соперники не умеют выигрывать. Можно охарактеризовать его как разминочно-тренировочный.

По-настоящему интересно становится играть на уровне Realistic в чемпионате. Данный уровень, в свою очередь, подразделяется на Amateur (любитель), Pro (профессионал) и Expert (эксперт). Несомненно, знатоки Формулы 1 получат истинный кайф, разбираясь в многочисленных опциях и устанавливая правила предстоящего чемпионата. Настройке поддаются многочисленные параметры, начиная от выбора между ручной и автоматической коробками передач и вплоть до ограничений на количество кругов в квалификации. Уже непосредственно по ходу чемпионата вам необходимо будет настраивать сам болид. Причем желательно, чтобы настройка проводилась непосредственно перед каждым днем соревнований, — ведь не исключено, что в субботу во время квалификации будет сухая погода, а в воскресенье польет дождь.

Все настройки поделены, как и в реальной практике, между пилотом и инженером. В компетенцию первого входит отладка таких узлов болида, как покрышки, рулевая колонка, тормоза, коробка передач, прижимная сила. Инженер же "заведует" мощностью двигателя, углом наклона колес, рессорами, подвеской и прочи-



■ Нет, это не фотография. Это компьютерная реальность


■ Да, гонка в первом повороте не выигрывается, а вот проиграть ее, потеряв в такой сутолоке после старта колесо или носовой обтекатель, очень даже возможно



■ **Вид из кабины наиболее информативен и вполне удобен**

ми частями машины. Если установить максимальное или близкое к таковому количество кругов, то от вас потребуется разработать тактику дозаправок на предстоящую гонку.

Реализм и реализация

В завершение необходимо поведать об AI и о поведении машин на трассе. Начнем с уровня "умственного развития" компьютерных оппонентов.

Насколько можно судить по первому знакомству с игрой, у компьютера наконец-то начинают проявляться проблески почти человеческого мышления. Соперники уже не являются запрограммированными роботами, которые всегда едут по идеальной траектории и никак не желают сворачивать с верного пути. Теперь управляемые компьютером гонщики стали более хитры и выжидательны. Они не атакуют при первой возможности и даже иногда пытаются избежать столкновения. Но именно иногда. AI весьма неплох, и это неоспоримый факт. Однако в основе своей он не предлагает ничего особо уж революционного.

Зато куда большее впечатление производит поведение машины на трассе. После знакомства с CART Racing от Microsoft перестаешь верить в совмещение серьезного автосимулятора и приятного управления. Однако на практике выясняется, что машина все же может поворачивать именно так, как этого хочется вам, а торможение может быть практически идеальным. В общем, сразу ощущается, что под вашим управлением оказался самый совершенный гоночный автомобиль планеты — болид Формулы 1.

Как заключительный штрих к общей картине — рассказ о звуковом оформлении F1RS. Как вы, наверное, уже догадались, здесь все также на "отлично". Многообразная звуковая гамма дарит свой неповторимый голос каждому явлению или событию, происходящему на трассе. Будь то скрип покрышек или рев двигателя — все это погружает играющего в атмосферу больших гонок.

* * *

Очевидно, что мы получили симулятор гонок Формулы 1 нового поколения. F1RS сработана профессионально, добротно и не имеет каких-либо явственных изъянов. Это вторая игра от UbiSoft, реализующая широчайший потенциал 3Dfx. И — первая, объединяющая мощнейшую графику с реалистичной и очень качественной моделью поведения болида на трассе и доукомлектованная грамотным AI. В результате позиции Grand Prix 2 оказываются существенно поколеблены. Не исключено, что в скором времени на троне имитаторов соревнований в классе Формула 1 воцарится F1 Racing Simulation. Не исключено также и то, что ничего подобного не произойдет. Не станем загадывать — просто подождем и посмотрим.

Леонтий Тютелев

Играбельность	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■■□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Игровой интерес	8.7

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Test Drive 4

Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	Accolade
Разработчик:	Pitbull Syndicate
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133+, 3Dfx
Multiplayer:	Модем, нуль-модем, IPX
ОС:	Windows 95

Told my girl that I have to forget her,
Better buy me a new carburetor
Queen "I'm in love with my car"

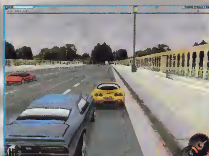
Начиная с лета 1997 года в игровой прессе упорно циркулировали слухи о скором продолжении весьма популярной на стыке восьмидесятых и девяностых серии Test Drive от компании Accolade. На всемирной выставке E3 версия Test Drive 4 демонстрировалась — и произвела на видевших ее людей неизгладимое впечатление. Разработчики же все это время клялись-божились, что подобного уровня графики и играбельности не было в одном произведении уже давно. Их словам насчет графического оформления приходилось волей-неволей верить, потому как об этом свидетельствовали выложенные на их сайте screen-shots, а вот выявить остальные достоинства игры, равно как и недостатки, появилась возможность лишь относительно недавно, когда Test Drive 4 увидел свет.

Что ж. Время решить, насколько хорош четвертый Test Drive и оправдались ли возлагавшиеся на него надежды.

Мост между эпохами

Попытка привлечь внимание играющей публики, используя известный логотип Test Drive, была предпринята Accolade весной 97-го. Небезызвестный проект назывался Test Drive Off-Road и представлял собой неудачный эксперимент с идеей внедорожных соревнований. Однако издатели не отчаялись и не похоронили надежды возродить былую славу Test Drive. В альянсе с хорошо известной группой программистов из Pitbull Syndicate и была затеяна новая идея. Оригинальной чертой четвертой части явилась возможность проведения "соревнований эпох" автомобилестроения. На ваше рассмотрение разработчики предложили пять гоночных автомашин наших дней и шесть раритетных образцов 60-70-х годов — разумеется, несколько усовершенствованных. Дабы вам составить представление о том, что ожидает вас в игре, перечислим эти автомобили. Итак, "ветераны" автодорог: 1967 Shelby Cobra, 1970 Chevrolet Chevelle, 1971 Plimouth Hemi Cuda 426, 1969 Chevrolet Camaro, 1967 Pontiac GTO и 1967 Chevrolet Corvette ZL-1. Теперь — лучшие представители современности: 1998 Dodge Viper, 1998 TVR Cerbera, 1994 Jaguar XJ220, 1995 Nissan 300ZX и 1998 Chevrolet Corvette.

Разработчики Test Drive 4 большое внимание уделили воплощению в игре реальных особенностей поведения автомашин на трассе. Вам никогда не покажется, что современный Dodge Viper ничем не отличается от ставшего классикой Chevrolet Chevelle. Каждый автомобиль требует от играющего индивидуального к себе подхода. Соревнования в Test Drive 4 в некоторой степени повторяют идеи, предложенные нам еще первой частью бес-



■ **Не сумев меня обогнать, подлый компьютер начинает толкаться**



■ **Обидно быть оштрафованным за несколько сот метров до финиша, вот и приходится идти на физический контакт с полицией**



■ **Иногда на трассе становится несколько тесно**

смертной NFS. Соперники соревнуются на шоссейных дорогах, наполненных гражданским транспортом и полицейскими. Все это чревато частыми авариями и вообще вносит большой элемент случайности в итоговый расклад мест. Полицейские в новой серии, настигнув вашу машину, просто притормозят ее и, продержав пару секунд, отпустят с миром. Повторное же свидание со стражами правопорядка по-прежнему не исключит вас из списка соревнующихся, как это было в NFS. Дополнительное оживление игровому процессу создают перекрестки, проезжая которые, вы реально рискуете получить неслабый удар в кузов.

Всего на выбор предоставлено 6 трасс. Треки изобилуют скоростными участками и крутыми поворотами. Вообще же динамика игрового процесса Test Drive 4 наводит на несколько грубоватое сравнение с Road Rash: то же самое ощущение стремительной скорости, похожий ландшафт трасс.

Аркадность -?- Реализм

Игра, как уже было отмечено выше, стремительна. Однако это вовсе не означает, что Test Drive 4 является аркадой, близкой по духу к поделкам типа Daytona USA Deluxe. Отнюдь нет. Давайте, разложим по полочкам игровые достоинства нового произведения и взглянем, чего здесь больше, аркадности или реализма.

Реалистичность Test Drive 4 проявляется во многих деталях. Во-первых, достаточно правдоподобная физическая модель игры. Врезавшись, в постороннюю машину, вы не будете долго совершать красивые кульбиты в воздухе, как то было в NFS, а, перевернувшись несколько раз, продолжите по инерционное движение вперед. Кстати, столкновения на скорости выше средней почти всегда приводят к авариям. Конечно же, это атрибут реализма, но, согласитесь, не очень приятно, уткнувшись в проезжающую впереди машину, потерпеть чувствительное крушение и лишиться драгоценных секунд.

Следующим существенным фактором, позволяющим отнести Test Drive 4 к классу симуляторов, выступает максимально приближенное к реальности поведения машины на дороге. Про существование отдельных особенностей у каждого авто мы уже говорили. Помимо этого, существуют некоторые детали, присущие всем автомобилям. Так, в зависимости от покрытия дороги, вы непременно ощутите разницу и в скорости и в управляемости. На трассах замечено существование невидимых человеческому глазу кочек, поэтому не удивляйтесь, если вдруг ваш "монстр" на ровном месте "проявит норов" и сойдет с верного курса.

А вот говорить о Test Drive 4 как об аркаде позволяет один, но весьма существенный фактор — полная неуязвимость вашего автомобиля. Из любой, даже самой страшной переделки он выходит ничуть не поцарапанным.

Отдельного упоминания заслуживает AI ваших противников. А точнее, одна характерная черта их поведения. Она заключается в том, что при вашей попытке обогнать оппонента последний поступит очень подло. Немного пропустив вас вперед, противник, когда вы оторветесь на полкорпуса, непременно вывернет руль в вашу сторону и развернет вас. А пока вы будете вертеться, пытаясь вырулить на дорогу, ведомый компьютером авто окажется уже далеко.

Проколы фотореалистичиости

Test Drive 4 представляет оцифрованные фотографии реально существующих в жизни объектов в качестве текстур полигонов. На первый взгляд — очень здорово. Смотрится правдоподобно, впечатляет. Словно не в компьютерную игру играете, а по телевизору заезд смотрите. Однако есть и недочеты, которые выражены тем, что порой трудновато разглядеть, какой объект находится впереди — дело в том, что цвета с преобладанием серого сливаются. Еще один прокольчик кроется в проблеме выпадения полигонов и своеобразном mip-mapping, при котором задние планы выстраиваются постфактум. Однако все эти минусы не столь критичны, если, конечно, не начинать придираться (чего мы с вами делать и не станем).

В целом, о графике Test Drive 4 можно говорить в превосходных тонах. Она действительно великолепна. Машины очень и очень привлекательны, большое внимание уделено качеству исполнения заднего плана (весьма красивы каналы с водой, фонари в тоннелях). Короче говоря, очередной праздник на улице владельцев 3Dfx и очередное разочарование для тех, у кого 3Dfx пока что нет. Как уже стало обычным, без акселератора графика выглядит бедно и убого. Да еще и тормозит.

Перейдем к звуковым эффектам и музыке. Первые выполнены в строгом соответствии с предъявляемыми сейчас к автосимуляторам требованиям. Каждый мотор имеет свой "голос", покрышки скрипят, сирены полицейских эффектно воют, и тому подобное. Что касается музыкального сопровождения, то обещанных нами в седьмом номере журнала композиций, подобных произведениям The Chemical Brothers и The Prodigy, то есть бодрящего душу брейк-бита, здесь нет. Разработчики предложили нам что-то в стиле trance, причем местами настолько грустного, что совмещать погони на дикой скорости с прослушиванием подобных композиций оказывается весьма чревато.

Test Drive мертв, да здравствует Test Drive?

В принципе, новая разработка Accolade оказалось хорошо сбалансированным и законченным произведением. Естественно, сейчас не представляется возможным проводить какие-либо параллели между четвертой частью и ее предшественниками — слишком уж далеко шагнул технический прогресс. Accolade смогли привлечь к Test Drive 4 поклонников благодаря старому названию, а сами предложили совершенно новый и оригинальный проект. Аналогичная ситуация, к слову говоря, произошла и с Quake 2.

Повторяя основные идеи NFS, Test Drive 4 тем не менее привносит некоторые свежие задумки в жанр полуаркадных симуляторов. А благодаря графике самой высокой пробы и высокому качеству исполнения задуманных идей Test Drive 4, несомненно, оказывается событием на игровом рынке, которое не стоит пропускать.

Леонтий Тютелев

Играбельность	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■□□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□
Мнение автора	■■■■■■■■□□
Игровой интерес	**7.1**

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Quake II



We're leaving together...
and maybe we'll come back
to Earth — who can tell?
Europe "The Final Countdown!"

Жанр:	3D action
Издатель:	Activision
Разработчик:	id Software
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 200, 64 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer:	TCP/IP
ОС:	Windows 95

На этот раз залп раздался 9-го декабря 1997 года. Крейсер "Аврора" "3D революции", компания id Software, громыхнула так, что ее выстрел услышал весь без исключения игровой мир. И выстрелом этим была игра, слухи и разговоры о которой напряженно муссировались в течении целого года.

После появления первого Quake в выпуске продолжения не сомневался никто. Да и сами разработчики говорили, что весь потенциал движка будет реализован лишь в следующей игре, предварительно именующейся Quake II. Однако скорый уход из компании главного вдохновителя и идеолога борьбы с демонами, а по совместительству и ведущего дизайнера Джона Ромеро, заставил усомниться в оставшемся творческом потенциале id. Складывалось мнение, что продолжение возможно и будет реализовано на высочайшем техническом уровне, но окажется лишено атмосферы, свойственной дизайну Ромеро, лишено той играбельности, которой ему удавалось достигать. Некоторые особо скептические прогнозы пророчили id Software участь разработчиков технологий, не занимающихся играми, а лишь лицензирующих движки другим компаниям. Однако через полгода стало известно, что новая игра, во-первых, будет, и во-вторых, она *не* будет продолжением Quake. Новый сюжет, новый персонаж, новые технологии будут объединены под новым названием Quake 2.

Не Quake!

С одной стороны, это хорошо — иначе данный обзор закончился бы на перечислении новых монстров и оружия. С другой стороны, продолжение, или сиквел, — тоже неплохо, взять хотя бы Doom II. Да и эта чехарда с названиями слегка непонятна. Действительно, зачем к совершенно новой игре приспосабливать старое название? Это аналогично тому, как если бы Command&Conquer прятался под именем Dune 3. На спекуляцию это не похоже — id слишком уважаемая и солидная компания, чтобы привлекать внимание к своей новой разработке названием старого суперхита. Тем более, что упорных поклонников или костных консерваторов, в хорошем смысле этого слова, все равно не проведешь. А вот лишние претензии и жалобы появятся наверняка; забегая вперед, скажем — так и получилось. Возникло легкое непонимание, требующее детального пояснения. И для начала давайте договоримся, что в плане сюжета и игровой обстановки Quake 2 — ни продолжение, ни развитие, ни сиквел Quake, поэтому проводить прямые аналогии и параллели не совсем корректно. Единственное, что их связывает — технологическая основа.



■ **Познакомьтесь: великий и ужасный супербосс Макрон**

Равный среди равных

Однако хватит околопредметных рассуждений, перейдем к игре. У хорошей игры должен быть хороший сюжет и предыстория. Впервые id нам поведали подробнейшую историю, не лишенную некоторых сентиментальных моментов, и даже показали вступительный видеоролик. До кино дело не дошло, но все же. Событие? Революция в жанре? Предоставим историкам определять степень эпохальности данного события, а про себя отметим, что в Jedi Knight ролики были куда как лучше.

Итак, нет никаких порталов между измерениями и дьявольских полчищ. В недалеком будущем земляне безмятежно наслаждались жизнью, пока не случилось нечто ужасное. Прорвав планетарную оборону, на Землю обрушились пришельцы. Инопланетяне являлись симбиозом живых организмов и машин. Никто не знал, откуда они появились. Они безжалостно убивали или брали в плен всех, кого встречали на своем пути. На Землю они прибыли за ресурсами — ископаемыми и органическими. Помимо руды, им требовалась живая плоть для производства киборгов, а заодно и в качестве пищи. Оправившись после удара, землянам удалось выяснить местонахождение мира инопланетян — планету, откуда было организовано вторжение. После этого было решено организовать ответный удар. Проблема была в том, что Строггос — так называлась их планета — был очень хорошо защищен от атак из космоса Орбитальной Пушкой (в оригинале — Big Gun). Тогда было решено сбросить на планету сотни одноместных капсул типа Mark 9A. Приземлившись, десантники должны были вывести из строя Big Gun, пространственные ворота, по которым строггосы прибывали на Землю, и приступить к операции Оверлорд. Операция была задумана с учетом системы политического управления Строггос — надо было ликвидировать местного лидера Makron, после чего, как утверждали земные стратеги, строггосы не смогут оказать достойного сопротивления. Без духовного наставника, так сказать... Это значит только одно — для Морской Пехоты США появилась работа.

Вот так. Сюжет как сюжет. Не хуже и не смешнее историй кинофильмов Space: Above And Beyond или Starship Troopers.



■ **Из чьих кошмаров припорхал ты в эту реальность, красавец ракетоносный?..**

Вторжение

Вице-адмирал лично напутствовал нас и сказал какую-то речь про дом, человечество и что-то еще — я не запомнил, так как старался сосредоточиться на процедуре сброса. И вот он сброс — сотни капсул помчались от носителя прямо на Строггос. Все шло путем, пока капсула кого-то из нашей роты не столкнулась с моей. Этого не должно было быть. А еще через минуту поступили сигналы бедствия — видимо, полумеханические уроды применили какое-то энергетическое оружие. Если так, мы все пропали. Мою капсулу постоянно сносит. А вот и земля — приближается со страшной скоростью. Компьютер постарается выбрать подходящую для посадки площадку, если он еще работает. Ч-черт! Все произошло не совсем так, как нас учили на тренажере. К тому же, контейнер с оружием не приземлился, я остался только с ручным бластером. Ч-ч-черт!". Примерно такую историю рассказал бы вам ваш персонаж, если бы у него было время, а вам не хотелось бы смотреть вступительный ролик или читать руководство. Но времени нет — вам одному придется пробиться в Центр Связи и доложить ситуацию на командный корабль Phobos. А потом необходимо найти своих — всех, кто выжил, и приступить к операции Alien Overlord.

С первых секунд Quake 2 вы погружаетесь в атмосферу планетарного вторжения — в небе ревут штурмовики и истребители, радиоэфир наполнен переговорами, приказами и координационными указаниями. Ежеминутно поступают доклады от командиров подразделений и рапорты десантников. Это просто невероятная обстановка, моментально захватывающая и погружающая в игру, прекрасно стимулирующая выполнение задания. А также и весь игровой процесс.

Как будем играть?

Описывать игровой процесс дело странное. Жанр — 3D action, игра от id Software — все понятно. Отметим только, что монстры, за некоторым исключением, вооружены в точности таким же оружием, что и вы. Так что все вполне честно. Тем не менее, сложностей, особенно на уровне medium, практически не возникает, так как очень грамотно размещены сами монстры, а также аптечки и амуниция. Да, собственно, зачем повторяться — мы говорим о Quake 2 — игре от id, основателя и "воспитателя" жанра, поэтому ни о какой дисгармонии не может быть и речи. Большой опыт компании и внимательная реакция на демо-версии безусловно оказывают заметное влияние на сбалансированность игрового процесса. Попробуем выделить только важные особенности Quake 2.

Первое: почему-то возникает устойчивое ощущение — DOOM вернулся! Атмосфера та же. Атмосфера футуристической техногенной обстановки, царящей на уровнях, более закрученных и сложных, чем это было ранее. И в то же время легко запоминающихся и столь типичных для главного дизайнера уровней — Тима Виллитса (Tim Willits) и его команды. Они потрудились на славу! Ваши перемещения не ограничены маршрутом "красная дверь — красный ключ — дверь". А кроме того, вам придется не только бегать,



Мадам, вы никогда не пробовали выступать на конкурсе красоты? Уверен – первое место было бы за вами, все прочие претендентки попросту долго бы не прожили

прыгать по движущимся платформам, пригибаться под лучами лазерных ловушек, двигать предметы окружения и так далее. Все, как видно, оказалось гораздо интересней, чем можно было предположить.

Теперь рассмотрим структуру Quake 2. Как вам должно быть уже известно, игра разбита на эпизоды, называемые Combat Unit (далее по тексту — юнит), каждый — из трех-пяти уровней, включая секретные. Отдельный юнит представляет собой определенный район: комплекс столицы Строггос — Cerberon, и далее к Северному кратеру. Для примера — Перерабатывающий Завод, Шахта, Энергетический Комплекс и так далее. Перемещения внутри юнита нелинейны. Иногда из одного центрального (hub) можно на выбор посетить два других и вернуться обратно. Иногда перемещения сквозные, то есть последовательные, хоть и нелинейны. Для перемещения необходимы не только разнообразные ключи и выключатели, но и всяческие устройства типа Data CD, Power Cube и им подобных. Задания, встречающиеся на юнитах, — не оторванные от реальности указания типа "найдите эликсир трансмутации", а четкие указания по дальнейшему продвижению по уровням. Часто бывает необходимо активировать/выключить определенные устройства, что приводит к изменения структуры целого уровня. К примеру, на юните Шахты вы с различных уровней управляете гигантской платформой лифтом, которая является hub накопителем.



Засада...

Конструкция самих уровней такова, что не выдает все расположение сразу, однако чудовищно занудной запутанности Hexen II нет и в помине. Это многоэтажные помещения, коридоры, много открытых пространств. На что похожи текстуры уровней? Да ни на что! Очень широкий набор текстур, уникальный для каждого юнита, иногда для каждого уровня. Несмотря на разнообразие палитры: есть и синие, и красные, и зеленые текстуры для стен и потолка, и нет впечатления излишней "веселости", все очень стильно и гармонично. Совершенно не замечаются готовые заготовки, ощущение полной уникальности каждого игрового места: комнаты с железными стенами, лазерные коридоры, силовые поля, сырое подземелье, подводные акватории — можно перечислять до бесконечности. Фактически, можно даже угадать, кто проектировал текущий юнит/уровень и настолько была привнесена в дизайн индивидуальность. Скажем, мрачные железные конструкции Factory или PowerPlant Unit характерны для МакДжи (American McGee).

Ситуаций, когда возникает вопрос: "Ну а куда идти дальше?", практически не возникает. И тут мы приближаемся к еще одной особенности Quake 2. Дело в том, что вы всегда можете обратиться за помощью к компьютеру.

Друг человека

Конечно, всей карты он не покажет. Но подскажет очередность и приоритетность выполнения задач, необходимых для завершения юнита. Что исключает решение сразу двух задач (головоломками их назвать очень трудно) и оберегает от напрасных поисков еще не открывшихся проходов или дверей. По мере прохождения уровня и выполнения заданий компьютер обновляет список и предлагает варианты решений или советы — на тот случай, если вы не догадаетесь, например, покинуть зону, которую через минуту будут бомбить, или что связь можно установить в Связном Центре.

И упомянем секреты. Они также открываются по обнаружению "тайной" кнопки или выстрелом в помеченное место стены или потолка. Встречаются также потенциально секретосодержащие стены, которые можно взорвать — их

легко определить по специфичным трещинам. Секретных уровней немного, упомянем тот, что в самом начале — он снабдит вас чудовищно мощной двустволкой. И, как зто не удивительно, тот, что в самом конце игры, становящийся доступным после завершения операции Alien Overlord. Там вашему взору предстанут самые страшные монстры и еще такое... ищите, одним словом, — не пожалеете.

Рачительным людям посвящается

Для хозяйственников и людей рачительных Quake 2 представляет неоценимую возможность складывать все в "большой карман" — Inventory. Туда автоматически отправляются все найденные предметы и power-ups. Некоторые даже можно выбрасывать. В любой момент можно окинуть взглядом свое богатство и активировать power-up или какой-либо предмет. К числу полезных предметов относятся: энергетический щит, защищающий от лучевого оружия; аналог акваланга; защитный костюм, позволяющий передвигаться по slime; глушитель (очень полезная вещь); — словом, все то, что самым подробным образом перечислено в руководстве. Лучше рассказать про то, что разработчики планировали включить в игру, но по каким-то причинам решили этого не делать. Лазерный прицел — крайне полезная была бы вещица, если играть без crosshair. Позволила бы повысить эффективность Railgun в полтора раза. А реактивный ранец позволил бы вам парить над врагами аки Икар, посылая на головы механических истуканов заряды смерти. Можно допустить предположение, что это найдет реализацию в expansion pack. И, как продолжение хозяйственной линии, — появился патронташ (bandolier) и незабываемый backpack full of ammo.

Скажи мне, кто твой враг

Пора, наконец, ознакомиться с коренными обитателями планеты Строггос. Как уже упоминалось, они представляют собою синтез органической материи машинерии. Думается, что фантазии Адриана Кармака и Пола Стида практически не было границ. Правда, размах их творчества происходил в рамках темы, не более. Оппозиция делится на три типа — сухопутные киборги-солдаты, летающие приспособления и всяческие местные зверюшки. Расписывать и подробно рассказывать про каждого опять же не имеет ни малейшего смысла — в руководстве они рассмотрены самым подробным образом, и такие наши "открытия" будут выглядеть неуместно. Остановимся только на вооружении киборгов. Оно могло бы быть поинтересней. Конечно, одинаковое с игроком оружие дает монстрам примерно равные шансы. Однако, подумаешь, большое дело — Gladiator вооружен таким же Railgun, а к Enforcer приклеен такой же пулемет! Что они делают? Стреляют и дерутся. Правда, Brains пытается защищаться силовым полем, а Doctor пробует воскрешать вышедших из строя. Это слегка прозаично и неоригинально. Явно идя на поводу у истерии с женскими образами в 3D action, id знакомят нас со своим ответом Чемберлену. Iron Maiden — женская особь строггосов, однако ее появление в среде киборгов и клонов абсолютно непонятно. Вооружена, понятное дело, ракетометом, и подчас общение с ней оказывается опасным.

Вообще же, разнообразие оппозиции слегка разочаровывает: большинство киборгов — микс гуманоидов с различным оружием, и каких-либо интересных находок, чудовищ и странных созданий вроде Parasite крайне мало. Собственно, оппозиция является не монстрами, но инопланетянами-киборгами. А разве Cacodemon, Spawn или Shambler — не дело рук id?

Количество полигонов, приходящихся на модели, в среднем составляет 600, что привело к невероятным результатам. Сейчас ходит много разговоров о технологии будущего — искривленных плоскостях; однако глядя на Gunner или Tank уже сейчас можно присягнуть — поверхности кажутся округлыми! При получении повреждений от оружия модели монстров меняют текстуры, да и законы кинематики тоже делают свое дело. Хороший заряд из двустволки несчастному Enforcer просто сносит голову, а кого-нибудь покрепче заставляет развернуться или отбрасывает на пару шагов. Взрывная волна дарит нелетающим роботам ощущение легкости полета, а летающих сталкивает с проблемой входа в штопор.

Совершенно логично, что именно от id Software ожидался эпохальный прорыв на почве стратегического и тактического мышления монстров. Однако именно здесь таится самое горькое разочарование. С одной стороны, монстры стали хитрее. Теперь они умеют выполнять конкретные задачи, то есть реализовывать четкие задумки автора уровня. Задачи эти могут включать до нескольких логических разветвлений или условий (trigger) и программируются функциями think, ответственными за стратегический AI. И это уже не просто idle (пассивный режим) или патрулирование. В случае наступления какого-то события киборги умеют осуществлять различные задачи.





■ Quake 2: левая часть — с 3Dfx, правая — без 3Dfx. Пусть это прозвучит банально, но все же: Почувствуйте разницу, господа!..

При появлении игрока они могут активировать переключатели, и тем самым реализуется команда "идти в таком-то направлении, пока не упрешься в кнопку", или разбежаться по боевым местам, образуя полусферу. И больше оттуда не сходят. Вообразите себе — стоят такие Iron Maiden и постреливают ракетами в вашу особу. Так вот, теперь не они, а вы должны выбегать к ним навстречу. Но это, как уже подчеркивалось, было задумано и специально реализовано для каждого конкретного случая. Именно так, программно-сценарным образом, и реализуются "хитрости" типа "сбегал за помощью". А вот предоставленные сами себе Строггосы не далеко ушли от импов или шамблеров. Даже стали еще глупее. Глупо бегут за вами, даже и не подозревая о уготованной им за углом засаде, глупо стреляют друг в друга, подрывают сами себя гранатами, иногда просто "за-

NET KILLERS
КЛУБ ИГР ПО СЕТИ
Твои друзья уже сыграли в ящик, сразившись с бывалыми Net Killerami
Настал твой черед!
Клуб работает по СБ и ВС с 12 до 21
ул. Мельникова, 2, ПТУ №190
м. "Волгоградский проспект"
тел. 276-4675
Diablo
Quake&Q2
WarCraft 2
DukeNukem
NFS 2
Red Alert
KKND
1 час игры - 10 р. Все кто приходит впервые - играет бесплатно
Самые хитовые игры в режиме Multiplayer - это то, что тебе не хватало в жизни!

бывают стрелять, а только бегут — словом, прогресс нулевой. То же относится и к поведению — пресловутое приседание не делает им чести — пригнувшись, ни один монстр не может стрелять. Как только робот присел — он труп. Неспеша подходим к нему и в упор выбиваем мозги.

И немного об анимации. Фаз движения много, к тому же, благодаря их интерполяции, движения киборгов выглядят очень достоверно и разнообразно. Впрочем, ничего другого и нельзя было предположить.



■ Кулаки, мой друг, могут оказаться слабым аргументом в беседе с этим типом

Как раз тот самый случай

Знаете, почему рассказ о графическом исполнении Quake 2 будет предельно краток? Потому, что это именно тот случай, когда лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать/прочесть. Да и объем статьи не дает возможности предаться размышлениям на данную тему.

Начнем с того, что в Quake 2 нужно играть *только* с 3D ускорителем. Причем далеко не со всяким, а только с OpenGL совместимым — типа 3Dfx Voodoo. Как бы цинично и жестко это не звучало, но можно заявить, что если вы не пробовали Quake 2 с такими акселераторами, то мы говорим о разных играх. Так можно запросто испортить впечатление и сформировать очень негативное отношение к игре.

Зачем манипулировать терминами типа "билинейная фильтрация", "альфа стипплинг" или "колоред лайт соурсинг"? Достаточно сказать — все выглядит просто ошеломляюще красиво. Разные светильники излучают цветовые потоки красного, желтого, зеленого, синего цветов, заливая все помещение — при этом стены и потолок окрашиваются в соответствующие цвета. Свет рассеивается или смешивается со светом других источников, создавая тем самым невероятные ощущения. Взять хотя бы небо. Находясь на открытом пространстве, вы видите окружающий мир так, как если бы одели очки с желтыми стеклами. Согласитесь, это сильно отличается от равномерного мертвого бесцветного освещения, противного самой природе зрения, так как такой свет бывает только искусственного происхождения (т.н. лампы дневного света). И так обстоит ситуация буквально с любым источником света, красного или синего — не суть важно. Важно отметить, что настоящая премьера colored light soursing была еще в Rebel Moon Rising, однако там не было динамического освещения. К тому же требование MMX, по тем временам считавшегося роскошью, сделало данное событие практически неприметным.

А про прозрачные стекла, лазерные лучи, силовые поля (типа тех, что были в Aliens 2), преломление света в воде, — и говорить страшно. Страшно от того, что это невероятно. И красиво одновременно. "Неужели это действительно происходит на экране PC?" — задаешься вопросом. Хочется зажмуриться от счастья. Одним словом, возможности аппаратного ускорения и спецэффектов реализованы в Quake 2 на самом высоком уровне. Хотя к хорошему быстро привыкаешь — и вот Quake 2 уже норма. Естественно, планка не фиксирована, и не исключено, что с выходом Voodoo 2 красоты игры покажутся скромными и устаревшими. Вся проблема не в потенциале разработчиков, а в стоимости 3D ускорителей для домашнего пользования. Наверняка владельцы Obsidian или Warp 5 не найдут в спецэффектах Quake 2 ничего привлекательного. Однако на данный момент ни одна игра не может сравниться по эффектности графики с Quake 2. Все предыдущее аннулируется и меркнет.

Хотя — а чего же, по сути дела, можно было ожидать от компании, первой и пока единственной активно пропагандирующей OpenGL API для разработки игр, не без оснований считая Direct3D ущербным инструментом! И чье положение в этой области однозначно лидирующее? Ведь именно Джон Кармак пророчит скорый и полный конец программному рендерингу и FX как явлению...

Адреналин в вены

издавна были призваны подбрасывать саундтреки. Но отказавшись от сотрудничества с Nine Inch Nails, наши музыковеды снабдили CD каким-то невнятным гитарным ритмом. Дальнейшее обсуждение оставим музыковедам, а отметим, что очень скоро появляется желание музыку эту выключить. Да она и не нужна!

Не забудьте надеть наушники. Потому что звуковое оформление в Quake 2 действительно трехмерно — можно без труда определить направление источника звука. Но главное — выставите рейтинг сэмплинга 22 KHz. И только тогда можно узнать, что такое оказаться в горниле боя, слышать взрывы, выстрелы, координирующий галдеж в эфире — словом, все, буквально все звуки, которые только возможны при ваших действиях. Кряхтение-пыхтение киборгов, их переговоры, боевые кличи, шаги, передергивание затворов... А хрюкание, которое издает Gunner! И все это так здорово оцифровано, так разнообразно, и, главное, настолько чисто звучит, что невольно хочется отметить — такого еще никогда не было. Словом, звуковое сопровождение справедливо должно быть отмечено высочайшей оценкой.

Эти нехитрые приспособления

Давайте обсудим те штуковины, которые призваны сделать вашу экскурсию по Строггосу легкой и безопасной — оружие. А его набор на удивление знаком по DOOM II. Вооружение делится на: огнестрельное, баллистическое и энергетическо-футуристическое.

Ручной бластер примечателен только бесконечным боекомплектом. Далее — мощный шотган и невероятно, просто чудовищно мощная боевая двустволка. Ее не надо раскладывать пополам для перезарядки. Стопроцентно надежная штука, в любой ситуации, вплоть до замка Макрона. Далее — автомат, за ним — многоствольный пулемет. Если раскрутится — разламывает любого противника на куски буквально за секунду. Но это если раскрутится. Гранатомет — он и есть гранатомет, только гранаты как-то странно скачут. Ракетомет претерпел изменения в сторону своего предка из DOOM. Теперь он очень долго перезаряжается, а убойная сила ракет смехотворно мала. Hyperblaster — см. многоствольник, однако, как кажется, эта штука чуть эффективней, а посему предпочтительней для ближнего боя, хотя и крайне инерционна. Теоретически, Railgun — электромагнитное оружие, разгоняющее пулю/снаряд с помощью электромагнитного излучения, чем обеспечивается крайне высокая (читай — запредельная) убойная сила. Так оно и есть. Только Railgun требует необычайной точности прицеливания или стрельбы в упор. И как следствие, применяется только против крупных субъектов типа Tank Commander, притом исключительно из-за угла и один на один. В остальных случаях, несмотря на убийственную мощь, — практически бесполезно. И, наконец, BFG10K. Выстреливает очень красивым сгустком плазмы. В остальном его практическая ценность спорна. В малых помещениях по эффективности проигрывает гранатомету в силу долгого времени перезарядки (хоть оно и безопасней), а на открытых пространствах — убойная сила не оправдывает расхода драгоценных батареек. Батарейки нужны и для Hyperblaster, и для Power Shield. Однако, при достатке элементов питания, можно побаловаться и BFG10K. Есть еще и ручные гранаты, которые ваш морпех кидает не хуже гранатомета, что в случае кризиса с боеприпасами крайне полезно. Однако учтите, что данное описание — довольно субъективно. Как ни крути, а все зависит от вашей конкретной тактики.

Операция Alien Overlord

Чем дальше вы продвигаетесь по Строггосу, тем больше узнаете и о планете, местных обычаях и о животном мире. Но не это главное. Сюжет между юнитами развивается, и вы понимаете, что вторжение провалилось. Те, кто не погиб при высадке, либо лишились рассудка, либо попали в плен. На уровнях Jail вы впервые сталкиваетесь со своими уцелевшими товарищами. Однако активного участия в дальнейших действиях они принять не смогут: раны, болевой шок и электромагнитное оружие сделали свое черное дело. Бывшие бравые космодесантники беспомощны как дети, они плачут, умоляют прекратить их страдания, требуют освобождения и просят о помощи. Даже после того, как защитные поля отключены, они не выходят из камер, а только катаются по полу, судорожно сжимая голову и стуча кулаками по полу. Конечно, когда вы видите столь жалостливую сцену, сердце переполняется решительностью и желание сражаться удваивается. Однако похоже, что id слегка переборщили с жестокостью. Нет, видеть ошметки механизированных монстров по-прежнему занятно. И особенно увлекательно, когда скопившиеся в тесном помещении шалуны получают от вас гранату.

А вот то, что открывается на юните Factory, вызывает укор даже со стороны самого кровожадного человека. А там можно детально ознакомиться с тем, как из морпехов изготавливают еду, как их живых рубят на части гигантскими ножами, давят прессами, выжимают соки — в общем, становится уже не смешно. Тем более когда понимаешь, что это не козни строггосов, а плод фантазии id Software, непонятно для чего втиснутой в компьютерную игру. Это уже слишком! Нет того чувства веселья и душевного облегчения, с каким поливаешь напалмом мирных граждан из Blood или сталкиваешь с обрыва тетеньку в Jedi Knight. Конечно, если не принимать все близко к сердцу, то картина перерабатывающего завода тоже забавна — глядишь, едет себе десантник по конвейеру, кричит о помощи, плачет в бессилии, а его давят прессом или сбрасывают в кислоту. Можно даже засмеяться нездоровым смехом невротика. Но для этого и был придуман развивающийся сюжет, чтобы вовлечь игрока как можно глубже. И поэтому картина происходящего на Factory кажется чрезмерной. Вот если бы там переделывали строггосов — другое дело.

Но оставим в покое эту безусловно глубокую проблему (тем более, что не все в редакции согласны с подобной оценкой жестокости в Quake 2) и вернемся к сюжетным событиям. Итак, вся надежда на немногих боеспособных, самых удачливых десантников. Как и вам, им удалось пробиться глубоко в оборону киборгов. Каждый действует сам по себе, без координации. Впрочем, им не привыкать. Морпех — боевая единица сама в себе. Продираемся через кордоны и заставы киборгов. Как уже упоминалось, враги размещены на игровом поле очень "правильно". Лишенных действия моментов нет, и в то же время есть достаточно времени, чтобы поправить здоровье и восполнить амуницию. Иногда, особенно на ранних юнитах, амуниции "в обрез" — приходится планировать стратегию и тактику. А это действительно интересно. Надо отметить, что вышесказанное относится к уровню сложности hard.

Последовательно выполняем задания командного корабля. Встречаем нескольких боссов — странные летающие конструкции и огромных размеров танки (не путайте с роботом Tank). С боем преодолев все преграды, взорвав Big Gun и уничтожив планетарный компьютер, вы приближаетесь к логову самого главного робота, Makron. При разумной рачительности у вас должно оказаться не менее



■ Приготовьтесь, сейчас вылетит птичка! — Птичка вылетела. Но все вдруг куда-то разошлись...

двух "невредимостей" и Quad Damage. При этом раскладе Makron и пикнуть не успеет, в буквальном смысле. Непрочный он, хотя и трансформирующийся. Итак, спасена Земля? Смотрим ролик. Спасена?

Равноправие полов

Чтобы не изводиться в ожидании ответа на поставленный вопрос, можно прибегнуть к известной забаве — deathmatch. "А почему не multiplayer?" — спросите вы. Потому что по непонятной науке причине в Quake 2 не реализован режим cooperative, хотя id уже пообещали этот произвол исправить. Пока — только deathmatch. И только по протоколу TCP/IP, что для сетевых баталий довольно необычно. Хочется играть по сети — инсталлируйте TCP/IP (и неважно, что на несколько машин придется один IP адрес). Quake 2 требует жертв.

Как и следовало ожидать, набор новых возможностей и нового оружия привели к новым правилам. Обладатель ракетомета — более не хозяин ситуации. Баланс оружия почти идеальный и опять же напоминает расклад DOOM. Из новомодных тенденций следует отметить разнообразие персонажей для режима multiplayer. Целый взвод — пятнадцать суровых морпехов и десять не менее суровых... как это называется... военнослужащих-женщин. Вот. Воинствующие феминистки найдут это важное в истории 3D action нововведение на почве deathmatch крайне полезным. Теперь они смогут предстать взорам других игроков в соответствии со своим полом.

А главное — Quake 2 позволяет вам общаться с окружающими не только языком оружия, но и жестами (клавиатура не в счет!). Три руководяще-указующих жеста, один из которых — "ура, за мной!" — явно не к месту в deathmatch; помимо него, есть воинское приветствие — салют, и еще один любопытный жест. Дразнилка, что ли. Мужской персонаж чешет в одном достаточно интимном месте, а женский — как бы поглаживает (или поскребывает? возможно, просто почесывает?) мягкую срединную заднюю часть своего тела. Достигается это с помощью консольных команд wave6-9, при переадресации их на соответствующие клавиши. Такая вот интерактивность — почти виртуальная реальность.

Равнение на Quake 2!

Конечно, уход Ромеро не смог не сказаться на художественном оформлении игры. Однако — id Software очень постарались. И игра получилась не только высокотехнологичной, но и крайне интересной. Звук, графика, играбельность — все оказалось даже лучше, чем можно было предположить. Но главное — жанр 3D action получил великолепный пример того, какой следует быть игре, к чему надо стремится и на что равняться. Такие игры появляются редко, но каждая из них становится настоящим достоянием игрового мира. Можно долго петь оды и восторгаться — или критиковать и обвинять, но лучше — сыграть (или переиграть заново) в Quake 2.

Народ с энтузиазмом взялся за Quake 2-творчество, уже сейчас можно встретить патчи для управления турелью на юните Jail. Или — перекраивающие оружие на манер оригинального Quake. А широкий народный интерес — не это ли доказательство суперпопулярности?

Александр Ланда

Играбельность	
Графика	
3Dfx	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Игровой интерес	8.6

Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: средняя/элементарно
Знание английского: не требуется

Review/Quake 2



В полный рост могу оттянуться лишь Я,
а все напряжены будут
Евангелие от Митьков

Жанр:	Автосимулятор + Action
Издатель:	Sony Interactive
Разработчик:	SingleTrac
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133 + ; 3Dfx, Rendition, Matrox Mystique
Multiplayer:	нуль–модем, Интернет
ОС:	Windows 95

Все–таки, сколько мы не ругаем приставки, а неплохие игры бывают даже и там. Они не отличаются излишней усложненностью, зато до краев переполнены действием, динамикой и, как следствие, представляют интерес для весьма широких слоев игрового сообщества. Примером такого рода произведения может служить переведенный недавно с приставки Sony PlayStation и довольно популярный среди обладателей консолей авто–action под названием Twisted Metal 2.

Данную разработку студии Singletrac можно охарактеризовать как упрощенную версию Interstate'76 от Activision. Здесь нет бесконечных просторов Америки и противников, которых требуется обнаружить, а затем кропотливо изничтожить. Побоища разворачиваются на небольших пространствах, противники находят вас сами, да и с запасом оружия проблем не возникает.

Столетний зомби в броневике

Twisted Metal 2 располагает всего двумя (не считая многопользовательской игры) вариантами соревнований: матч вызова и турнир. В первом случае вам необходимо будет выбрать локацию (собственно участок) для сражения и количественно–качественный состав участников, а затем планомерно их изничтожить. Турнир же, как несложно догадаться, предлагает последовательно истреблять оппонентов на каждой трассе. Системы подсчета очков здесь нет. Для перехода на следующий уровень требуется порешить всех без исключения гонщиков. Если же вместо этого порешили вас, то придется брать одну из запасный жизней, число которых, разумеется, ограничено.


Еще одна степень "реалистичности" — катание по воде аки по суху

В Twisted Metal 2 восемь трасс. Располагаются они во всевозможных частях света. Среди названий мест проведения соревнований вам попадется Москва, Гонконг, Париж. Приятно удивляет ассортимент средств передвижения–уничтожения, присутствующий в игре. В основном это, конечно же, четырехколесные автомобили. Но есть и исключения — экскаватор, мотоцикл и некий двухколесный монстр, сооруженный, должно быть, автомобилестроителем–одиночкой.

Стоит отметить, что каждая машина по–своему оригинальна. Оригинальность эта достигается за счет присвоения каждому авто определенного спец.оружия, а также различий по двум параметрам — скорости и броне. В нагрузку к машинам дается герой. Иногда вашему взору предстают такие малоприятные личности, что пропадает всяческое желание за них играть. Скоро, однако, чувство отвращения исчезает под натиском стремления кататься в самом совершенном транспорте. И вот, пожалуйста, вы — в роли столетнего старика, с виду — ну просто зомби какой–то, но зато за рулем армейского броневика.


Не думайте, что броневик легко победит в схватке с экскаватором: спецоружие последнего — "комбо ковшом" — является весьма действенным приемом

Веселится и гуляет весь народ

Заезд начинается с того, что ваша машина оказывается в одино-



■ Сражения в китайских кварталах

честве на каком-нибудь участке трассы. В Twisted Metal 2 нет старта, равно как и финиша, и нет чек-поинтов. Соревноваться ни с кем не надо, требуется только тотальная аннигиляция всего и вся. Сложность игры возрастает, что и логично, с увеличением количества участников. При максимальном их числе подвоха можно будет ожидать с любой стороны. Стоит лишь зазеваться на открытом участке местности, как в вас устремятся ракеты или пулеметные очереди бдительных врагов. Попадания в корпус вашей машины отрывают кусочки индикатора жизни в нижней левом углу экрана. Но это не всегда критично, потому как,



■ Трасса в Москве: уж не велотрек ли в Крылатском переделали?

найдя бонус с крестом и наехав, в прямом смысле, на него, вы получаете часть здоровья обратно.

Об оружии. Бесконечен лишь пулемет, но, как говорили древние, не пулеметом единым... Действительно, пулеметом убить кого-либо весьма проблематично. Поэтому старательно собирайте бонусы — и на вашем автомобиле (экскаваторе, мотоцикле) появится новое вооружение. Здесь есть самонаводящиеся и простые ракеты, напалм, взрывчатка на дистанционном управлении, "рикошет" — катающаяся по всей округе бомба, которая взрывается лишь при соприкосновении с машиной, и несколько других интересных приспособлений.

Заехать можно практически в любой уголок трассы. Прокатитесь по крышам домов и швырните парочку бомб со стратегической высоты в соперника. Затем поезжайте в дом и телепортируйтесь в комнату, полную бонусов, если там не побывал кто-нибудь до вас. Можно также крушить немногочисленные объекты на трассе, такие как деревья или мирные автомобили. Изредка попадаются пешеходы, их дозволено давить или расстреливать. Вызывает, однако, нарекание полное отсутствие реализма в поведении машин. Чего стоит хотя бы возможность разворота на 360 градусов, стоя на месте!..

Взрывы и пламя

Графика Twisted Metal 2 ничего особенного из себя не представляет. Несколько угловата и не очень быстра. Но это без 3Dfx. А вот воспользовавшись услугами Voodoo, получаем очень даже неплохой результат. Пусть угловатые трехмерные модели и спрайтовые изображения так и останутся на месте, однако появится нечто, что придаст игрушке неповторимое очарование. Это нечто — высококачественные эффекты пламени, взрывов и, в меньшей степени, дыма. Игра начинает сверкать всеми цветами радуги и просто радует глаз.

Особенно притягательно выглядит картина сражения в разрешении 800x600, когда в одном месте происходит горячая схватка с участием нескольких противников. Звук чем-то экстраординарным не является, но вполне хорош и неплохо дополняет общую картину.

* * *

Не будучи чем-то глобальным, Twisted Metal 2 является неплохо сбалансированным и добротным произведением. И хоть аркадные начала в ней явно прослеживают-



■ Один из видов оружия — экстренная заморозка

ся, играбельность от этого совсем не страдает. Несколько игрушечная графика все свои достоинства выказывает только при наличии 3Dfx, без него выглядит достаточно банально и совершенно невпечатляюще.

Twisted Metal 2 — чисто приставочная автоаркада, выделяющаяся на фоне других ей подобных преимущественно за счет динамизма и веселой игровой атмосферы.

Леонтий Тютелев

Играбельность	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■□□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇
Звук и музыка	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□
Мнение автора	■■■■■■■□□□
Игровой интерес	7.3

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

HEAVY GEAR

Кто кем повелевает?
Технология нами или же мы — ею?
Станислав Лем "Сумма технологии"

Жанр: ....Робосимулятор
Издатель: ....Activision
Разработчик: ....Activision
Системные требования: ....Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: ....Pentium 166, 48 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer: ....IPX, Интернет, модем
ОС: ....Windows 95

Безусловно, самым удачным робосимулятором за всю игровую историю был сериал от Activision под общим названием MechWarrior, действие которого разворачивалось во вселенной BattleTech. Причем лицензией на BattleTech, как известно всякому серьезному поклоннику сериала, обладает корпорация FASA. До последнего времени компьютерные игры оставались для FASA малоинтересным бизнесом — основные доходы ее черпались из многочисленных настольных игр по BattleTech (и не только), из написанных на основе данной вселенной книг, и так далее.

Единственным серьезным конкурентом MechWarrior был другой сериал — EarthSiege, разрабатываемый компанией Dynamix. Что интересно — Dynamix появился после того, как группа программистов и дизайнеров, создавших самый первый MechWarrior, выделилась из состава Activision с целью обретения самостоятельности. Однако EarthSiege, очень даже неплохой по многим показателям, всегда проигрывал MechWarrior по части играбельности.

В появлении третьей серии MechWarrior сомнений не было ни у кого. Однако совершенно неожиданно для всех корпорация FASA, поблагодарив Activision за "раскрутку" торговой марки, отозвала лицензию на вселенную BattleTech, а заодно и забрала в свои руки все права на выпуск дальнейших продолжений MechWarrior'ов.

Что оставалось делать Activision в подобной ситуации? У компании, по соглашению с FASA, оставалось право на выпуск какого-либо дополнения ко второй части — таковым явился MechWarrior 2:



■ **Повреждения, отображающиеся непосредственно на корпусе вражеского робота, — страновато, зато наглядно**

Mercenaries. А далее Activision в срочном порядке принялась подыскивать подходящую лицензию на какую-либо другую игровую среду, обладающую достаточной популярностью, а заодно и разрабатывать новую концепцию.



■ **Mammoth полностью оправдывает свое название. Громадный робот, по разрушительной мощи сравнимый с артиллерийской батареей**

Парадоксально — но таким образом Activision оказалась едва ли не в той же ситуации, что и команда Dynamix когда-то — творческая независимость при отсутствии идеи.

Идея — а точнее, лицензия — быстро нашлась, и работа закипела. Вся игровая общественность с нетерпением ждала — кто "выстрелит" первым: Activision с новым проектом, узурпаторы из FASA и MicroProse (именно MicroProse повели разработку MechWarrior III) или Dynamix (кстати, его издатель — Sierra). Все участники соревнования активно корпели над своими проектами, опасливо косясь на конкурентов и громогласно прогнозируя "небывалую революционность" своих будущих творений. Сложившуюся тишину немого спора нарушили два грохочущих металлом слова — Heavy Gear.

Поколение Terra Nova

В качестве новой игровой среды была использована известная и популярная (но не у нас, конечно) ролевая карточная игра Heavy Gear. Это разработка небольшой канадской команды Dream Pod 9. Графическую ее часть составляли рисунки в стиле японских мультсериалов типа Macron 1, а сражения происходили с помощью карточных выкладок с целой кучей условий и правил, напоминающих Magic: The Gathering. Буквально за год Heavy Gear стала четвертой по популярности настольной игрой — и неудивительно, что Activision делала большие ставки на новое игровое окружение. И надо сказать, что вселенная Heavy Gear — не новичок в компьютерных играх. Ее дебют состоялся много ранее в игре Terra Nova.

Совершенно очевидно, что главными "действующими лицами" Heavy Gear являются боевые механические конструкции, так и называемые — Gear. Это слово можно перевести как "шасси", "основа" или, что наиболее верно, как "двигатель". Но дабы не вдаваться в лингвистические подробности, остановимся на самом очевидном варианте — пусть будут просто "роботы".

Колесо как вестник прогресса

Итак, на дворе ни много ни мало — 62-е столетие. Естественно, с Землею случился экологический кризис — сколько можно сносить безобразия человечества? И человек вынужден теперь с помощью технологии порталов мигрировать на другие планеты. Действие игры разворачивается на одной из таких планет — и снова это Терра Нова. Совершенно понятно, что колония раздираема гражданской войной между двумя группировками — Конфедерацией Северных Городов и — совершенно верно! — Объединенными Территориями Юга. Северяне против Южан, одним словом. На вооружении сторон находятся различные типы вооружений — джипы, бронетехника, авиация, Strider и, собственно, Gear. С последними и познакомимся.

Heavy Gear появились в результате войны Terra Nova за независимость от

Земли. Ранее боевые роботы были громоздкими и неуклюжими, однако технологический рывок позволил использовать элегантную конструкцию утилитарных роботов в военных целях. Gear — это андроидообразный боевой доспех, с броней танка и подвижностью пехотинца. Габариты Gear относительно роботов MechWarrior невелики — в среднем около пяти метров в высоту, в зависимости от типа. Доспех комплектуется ручным носимым оружием — пушкой, пулеметом, ручными гранатами или базукой. Плюс встроенное оружие — ракетомет, пулеметы или гранатомет. Для совершения любых операций Gear необходим пилот, хотя робот (помните — мы договорились называть их так, хотя это и не совсем верно) наделен некоторыми зачатками искусственного интеллекта — n-nets. Это небольшие контейнеры, ответственные за анализ информация, получаемой роботом во время боя. Впоследствии робот учится совершать те или иные действия лучше и быстрее и перенимает тактику пилота или его привычки. N-nets можно переносить от одного робота к другому, сохраняя "личность" при модернизации или смене модели. Роботы умеют нагибаться, стрейфиться и даже приседать, в точности копируя движения человека. Но главное — у них есть возможность колесного хода: Gear разъезжают как заправские роллеры, стоит состыковать ступни с колесами. Соответственно, можно трястись в такт топанью стальных ног, а можно мчаться "с ветерком" — крейсерская скорость модели Hunter, например, составляет 70 км/час.

Битва за урожай

Heavy Gear предлагает вам два варианта одиночной игры — Story и Tour of Duty. Это не просто "кампания" и "быстрый бой", а два совершенно различных явления, заслуживающих отдельного разбора. Начнем со Story.

Как следует из названия, это — кампания с четко спланированным разработчиками сюжетом, фиксированными событиями и миссиями. В игровом мире вы представлены Эдвардом Скоттом, пилотом 67-го подразделения Harvest Wind войск Конфедерации. Просмотрев вступительный видеоролик, знакомимся с нелегкой судьбой Эдварда. Далее вы попадаете на борт Vigilance — гигантского воздушного корабля-носителя, странствующего вдоль линии фронта и останавливающегося в самых "горячих" ее точках для выполнения спецзаданий. Все события, не связанные непосредственно с миссиями, происходят на борту Vigilance. Цепочка событий в случае Story довольно линейна: брифинг — видеоролик — миссия — ролик — база, снова брифинг — и так далее. В качестве миссий выступает набор из трех-четырех приоритетных заданий, плюс иногда несколько второстепенных. Задания предельно четко сформулированы, и их последовательное выполнение гарантирует успешное завершение миссии.



Миссии могут быть самыми разнообразными: от привычной разведки через все навигационные точки, спасения попавших в засаду десантников и эвакуации заложников до обеспечения огневого прикрытия для наступающих (или отступающих) подразделений или коррекции огня орудий Vigilance. Однако за привычными формулировками очень часто кроется элемент интриги, вносящий серьезную долю неожиданности и требующий проявления "военной смекалки". К примеру, просят вас проинспектировать пару навигационных точек. В одной из них вы обнаруживаете хорошо охраняемый лагерь противника. Далее следует приказ проникнуть в лагерь, обнаружить и уничтожить штаб-квартиру. Обещают плотное огневое прикрытие... Или — миссия по конвоированию огневой платформы. Тихий пустой город. Кажется, в нем только вы да корвет. Но как только последний выходит на боевую позицию, из-за каждого здания появляются роботы врага — засада! Или выручаете вы парашютистов, заброшенных во вражеский тыл, отстреливаетесь от наседающего противника, и вдруг прибывший вам в помощь Gear открывает по вам огонь. Предатель!.. Конечно же, относительно миссий старого-доброго MechWarrior 2 это прорыв, но ничего революционного по сравнению с хитростями того же MechWarrior 2: Mercenaries.

Однако несмотря на разнообразные миссии, их варьируемость и непредсказуемость, результат их выполнения не оказывает никакого влияния на дальнейшие события. Ведь завершить текущую миссию можно только путем ее успешного выполнения. Сюжет в Story не развивается, пока вы не выполните задание, хотя secondary objective можно пренебречь. Ничего похожего на первый MechWarrior или Wing Commander не наблюдается. Все находится в рамках, отведенных сценарной задумкой, и отклонения сведены к минимуму. Таким образом, нет непосредственного влияния действий играющего на положение линии фронта, на ход игры, и нет особого смысла в набранных очках, медалях и бонусах.

Бонус бонусу люпус эст

"К чему это зашел разговор про бонусы?" — полюбопытствуете вы. А к тому, что в Heavy Gear введена интересная система ресурсообращения. Ремонтировать робота или покупать для него запчасти не нужно. То есть никакого менеджмента ресурсов нет как такового. Есть только величина Combat Priority — взвешенная сумма ваших боевых заслуг, определяемая по неизвестному науке алгоритму Высоким Начальством. Она варьируется от категории С9 до А1 и непосредственно влияет на доступный вам в данный момент арсенал. Чем выше Combat Priority, тем выше коэффициент развития n-nets. Gear получает бонусы. Робот учится предупреждать вас о наведенных и пущенных врагом ракетах, быстрее передвигается, броня становится устойчивей к воздействиям, и так далее. К примеру, моей излюбленной тактикой было передвижение на колесном ходу. Это привело к тому, что к десятой миссии тяжеленный робот Grizzly был довольно



■ Штурм города предваряется вертолетной "очистительной" атакой

Review/Heavy Gear

■ Лихорадочно вскарабкивающийся на почти отвесную гору противник: сложный тактический маневр или попытка спастись бегством?..

резв — около 60 км/час, а легкий — так просто летал под 130 км/час. От Привилегии зависит и парк доступных моделей роботов. Поначалу вам доступны лишь легкие разведчики Cheetah и универсальный Hunter. Далее можно выбрать наступательный Gear — Kodiak или штурмовой Grizzly. Еще позже появится возможность избрать для миссии ходячую огневую батарею Mammoth. Вот тут есть смысл выделить еще одну особенность Heavy Gear — возможность самому конструировать робота непосредственно перед каждой миссией.

Выглядит это следующим образом. Вы простыми движениями "мышкой", как из конструктора, собираете робота. Можно взять силовую установку одной модели, оружие другой, ноги или руки третьей... Можно просто навешать побольше оружия или усилить броню готовой модели. В творчестве вы ничем не ограничены — кроме, естественно, посадочно-установочных мест. Как ни крути, а вложить в одну руку две пушки невозможно. Рассмотрим простой пример. Возьмем легкого робота, солдата Hunter и штурмовика Grizzly. Количество комбинаций только одной составляющей будет равно факториалу 3 (т.е. шести). А таких конструктивных составляющих около десятка. И это только на базе трех роботов! Опять же, с ростом Привилегии появляются новые виды вооружения и ракет. Парк машин и оружия становится не только обширным, но и невероятно универсальным и гибким, рассчитанным практически на любую боевую задачу.

Так вот. В случае Story, опередить развитие Боевой Привилегии довольно трудно — ведь она определяется из "активности участия в миссии", "умения принимать решения", инициативы, количества уничтоженных машин врага и числа выполненных второстепенных заданий. Если почти все эти параметры ограничены сценарием (например, трудно за миссию уничтожить десять роботов врага, если их было всего пять, или получить штраф за провал миссии, если вы ее успешно закончили), то активного участия в развитии вашего персонажа они не принимают. Более того, практически все миссии можно пройти на одной модели — наиболее бронированной и хорошо вооруженной. Подойдет тот же Grizzly с двойными ракетными установками и тяжелой пушкой, объединенной с корпусными пулеметами. Такой строенной установкой завалить вражеский робот типа Black Mamba можно практически с двух выстрелов, и тем самым большинство заданий можно выполнить "напролом". Особое варьирование парком, как видно, не требуется, а бонусы и Привилегии растут по "ходу дела", самотеком. Но, по большому счету, в кампании так все и должно быть — это же Сюжет.

■ Ракетный танк. Мелкий — но вредный до невозможности!..

Сам себе Кутузов

Совершенно логично рассказать теперь о Tour of Duty. Это не менее важная часть игры, и, пожалуй, более интересная, чем Story. Если в двух словах, то это — генерируемая динамическая кампания. Каждый раз, начав Tour of Duty, вы получаете сгенерированный набор из трех миссий. В них можно играть параллельно, то есть не пройдя предыдущую миссию, можно начать новую. А вот последующие миссии будут генерироваться в зависимости от ваших успехов и в строгой последовательности. Конечно, видеороликов вы не увидите, так как сюжета не будет. Но зато в Tour of Duty раскрывается ролевый элемент игры, содержащийся в "бумажном" варианте Heavy Gear. Во-первых, вы можете выбрать сторону, за которую будете сражаться. Юг или Север. Во-вторых, и это немаловажно, — подразделение. Некоторые готовы взять вас в том виде, в каком вы начинаете Tour of Duty, то есть новичком. Другие, элитные полки, выдвигают perks — особые требования к вам. Точнее, к п-nets и Боевой Привилегии — но, в конечном итоге, к вашему умению вести бой.

■ Лишившись ноги, робот превратился в замерший на месте памятник собственной неосторожности

Самой интересной особенностью Tour of Duty является генератор миссий. В каждой миссии и задания, и ландшафт, и боевая обстановка генерятся заново. И при этом нет никаких несуразиц или несбалансированности — миссии так же интересны и захватывающи, как в режиме Story (за исключением каких-то специфичных моментов, конечно). Совершенно понятно, что при таком раскладе очки за уничтоженные машины врага и выполненные secondary objective сильно варьируются. Последние, кстати, оцениваются и сами по себе, и как "активность участия в миссии", то есть инициатива. Чем больше вы настреляете врагов — тем лучше, ведь их количество не ограничено жесткими рамками сценария. За невыполненную миссию полагается штраф, за потерянный в бою Gear — вдвойне. Отметим, что, конечно, миссию можно переиграть, но тогда исчезает смысл всего Tour of Duty. Далее. В зависимости от успеха ваших действий меняется положение линии фронта и ситуация в целом. Более того, можно проследить некоторую связь между миссиями. Например, если вы провалили разведывательную операцию, то элемент неожиданности будет утерян, и в следующей миссии штурма вы встретите более серьезную оппозицию. А может случиться и так, что последующей миссией будет не штурм, а оборона от контратаки предупрежденного противника. Поэтому именно во время Tour of Duty крайне важен правильный выбор робота и вооружения. Скажем, тяжеловооруженный монстр Grizzly может попросту не поспеть к арене боевых действий или пропустить важное для успеха миссии событие. Это обидно, приходится планировать все по-настоящему.

Из этого следует, что своими действиями вы определяете ход практически всей военной кампании. Никто не ограничивает вас 35-ю миссиями, воюйте хоть до победного конца: медали и Привилегии приобретают небывало важное значение — со временем вам поступают предложения от элитных частей о переводе. Служить в элитном подразделении лучше, что и понятно — быстрее осуществляется доступ к "продвинутым" технологиям и роботам... Или же можно сражаться до полного поражения. Причем самого поражения

вы не увидите, просто самые терпеливые и нетребовательные полки попросят вас больше не принимать участия в боевых действиях.

И наконец, самое важное. Как и в Diablo, можно сохранить ваш персонаж со всеми регалиями и перенести его в multiplayer.

В итоге можно сказать, что в Tour of Duty реализовано больше интересных вещей и возможностей, но это не кампания, как ее принято понимать, со всеми видеороликами и прочей атрибутикой одиночной игры. То есть нашему вниманию фактически предлагается две игры. Heavy Gear — история про фронтовые приключения Эдварда Скотта, с неизменным happy end. И Heavy Gear — меняющаяся в реальном времени история Гражданской войны, итоги которой в немалой степени зависят от успешности ваших действий.

Хождение по мукам

Как упоминалось выше, ассортимент представленного в Heavy Gear оружия довольно велик. Это и пулеметы Гатлинга, и скорострельные пушки, и всевозможные ракеты, и мортиры с гаубицами. Есть и набор ручных гранат. Соответственно, этим набором и определяется тактика ведения боя. Теоретически. Разработчики безумно много рассказывали — обещали и новые возможности роботов, и новую тактику как следствие из этих возможностей. И вы, и ваши враги, говорили в Activision, будут прятаться за камнями, забрасывать вас гранатами, а сам бой будет напоминать deathmatch против 3-4-х человек. Но, как говорится, обещать еще не значит жениться. Доказанный факт. Возможности действительно реализованы здорово, а вот тактика — не очень. Бои в Heavy Gear по-прежнему представляют собой хождения по кругу.

Безусловно — драться приходится одновременно против 2-х и более роботов. Заприметив вас, "мудрый" AI принимает стратегическое решение — обстрелять ракетами. И он попадает, если только вы идете на него в лоб, да еще и с минимальной скоростью. Ладно, сблизились. Расстреляв запас ракет, враги, напрочь забыв про столь гибкий инструмент, как пушка, стараются забросать вас гранатами. Вроде бы, все — как обещали Activision, вот только бросают они... э-э-э... кривовато. Мажут, в общем. Нет, если вы того захотите, то они в вас попадут, но в большинстве случаев они попадают друг в друга. Дальше все просто — хорошо известное хождение кругами: он старается кинуть гранату, а вы его расстреливаете. Прямо как в тире. А если вы включите колеса, то это вообще будет игра в одни ворота.

Что же до хитростей типа игры в прятки, то со стороны AI это выглядит просто смешно. Если AI вас не видит, то приходит к выводу, что удачно от вас спрятался. Но вы-то его видите. К примеру, заходит вражеский робот за камень только до половины, а торчащую руку-ногу беспечно подставляет под огонь. Вам же прятаться вообще нет смысла — все равно вы видите друг друга и на радаре, и по Wire-Framed Display. Именно она сводит практически на нет все ухищрения AI (если, конечно, враг был поврежден хотя бы до yellow condition). Получается, что собственно боевые действия хотя и стали намного динамичнее и интереснее, особой революционностью не блещут. Или отданы в жертву сюжетной канве?



■ Strider своим внешним видом вызывает ностальгические воспоминания о втором MechWarrior

А вот миссии разворачиваются в самых разнообразных климатических условиях, с различной видимостью и в разное время суток. Вот только осадков нет. Зато туман — в избытке. Местностью может быть и снежная тундра, и пустыня, и горные кряжи. Есть уровни-базы, где постройки занимают почти все пространство, есть города со всеми причитающимися атрибутами — улицами, разномастными постройками, водяными баками, городскими коммуникациями и прочим. И надо сказать, все выполнено с размахом, очень тщательно и добротно.

На войне как на войне

Тут мы неуклонно приближаемся к графике Heavy Gear. Все, что вы увидите — прямое наследие Mercenaries, перенесенное в наше время. Очень аккуратные модели. А главное — тщательно и подробно выполненные — у роботов видны все оружейные лючки, стыковочные швы, хорошо различается оружие, которое в данный момент робот держит в правой руке. Больше полигонов. Красивые текстуры. Игра, кстати, предлагает три варианта — софтверный 640x480, Direct3D и 3Dfx. Второй вариант совершенно справедливо занимает свое положение, так как совмещает недостатки первого и достоинства третьего. А вот с 3Dfx графика однозначно могла быть получше. Все, что мы имеем — палитра, размытые текстуры с коррекцией, тени в реальном времени плюс скорость вывода. Выстрелы и взрывы остаются почти без изменений. Богатейший потенциал ускорителей реализован менее чем на половину.

Звуковое оформление особой оригинальностью не страдает — грохочут выстрелы, звенят рикошеты пуль, радиоэфир перегружен. Кстати, ваш Эдвард — весьма не сдержанная на язык личность, очень любит браниться и героически паниковать. Хорошо, что саундтреки не перегружены "гитарными риффами". Кто-то почему-то решил, что именно эти ритмы должны способствовать выбросу адреналина — вот мы и вынуждены буквально в каждой игре слушать одно и то же.

Почти по Дарвину

Некоторые игроки скептически относятся к робосимуляторам из-за того, что события в них протекают вяловато. Симуляторщикам неторопливое, уверенное шагание робота только в радость. А вот любители action скучают. В Activision учли это — Gear оснащены колесами. Стоит их только активировать, как мир роботов меняется. События развиваются динамично настолько, насколько возможны разборки на скоростях около 60 км/час. Грамотно соблюден баланс миссий — от вас не ожидают чудес, как это было в G-Nome с его странной системой, где миссию можно выполнить только так, как это спланировали разработчики — шаг в сторону, и следует провал. В Heavy Gear практически все задания выполнимы, однако это не значит, что они тривиальны и просты. Конечно, игра не избавлена от мелких недостатков, в частности, касающихся сражений, но на играбельность в целом это практически не влияет.

Activision, выбрав новый сюжет, планировали создать совершенно новый робосимулятор. В лице Heavy Gear мы получили логическое развитие MechWarrior, назвать которое революционным можно лишь с большой натяжкой. Скорее эволюционным. А может, оно и хорошо. Ведь Activision воспитали целое поколение пилотов роботов, которые в Heavy Gear почувствуют себя как дома. А что до прогресса, то следующий участник забега, Dynamix, выступает уже в марте, одновременно с MicroProse. Посмотрим, что получится у них.

Александр Ланда

Играбельность	■■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■□□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇
Звук и музыка	■■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□□
Мнение автора	■■■■■■■■■■□
Игровой интерес	**7.3**

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Съесть-то он съесть, да кто ж ему дасть!
поговорка



Oddworld

Abe's Oddysee

Жанр:	Аркада
Издатель:	GT Interactive
Разработчик:	Oddworld Inhabitants
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 120
Multiplayer:	отсутствует
OC:	Windows 95

Безвозвратно минули те годы, когда игровая общественность взахлеб резалась в Prince of Persia или Flashback. Простенькая и плоская графика этих игр уступила место трехмерным моделям, а незамысловатое управление трансформировалось в нечто ужасающее по своей сложности и навороченности. Ныне жанр 2D аркады считается неотъемлемой прерогативой приставок. Одно время блуждали слухи о скором появлении Heart of Darkness, "безумно красивой аркады", о графике которой даже сам Спилберг отозвался в весьма положительном ключе. Да вот только Heart of Darkness уже год как непонятно на каком этапе создания находится, а появление на PC приставочных хитов типа Sonic 3D или Pandemonium чрезмерного восторга не вызывают.

В корне изменить сложившуюся ситуацию была призвана Oddworld: Abe's Oddysee, под выпуск которой GT Interactive даже сформировала особую студию — Oddworld Inhabitants.

Мясные поработители

Для начала давайте проясним геополитическую обстановку в Oddworld, иначе — Странном Мире. Дело происходит на некоторой отдаленной планете, населенной несколькими расами, разделенными на властителей и подчиненных. Доминирующей является раса Slig'ов — полумеханических-полуживых существ, а порабощенной — раса Mudoken'ов, небольших зеленых человечков, немного напоминающих несчастного Голлума из "Хоббита" Дж. Р. Толкиена. Среди Slig'ов правят так называемые "мясные бароны", контролирующие производство всех сортов мяса, а также его разделку и поставку на рынок. Производством, обработкой мяса на Фермах Восторга (Rupture Farms) и остальным тяжелым физическим трудом заняты Mudoken'ы, гнущие спину под недремлющим оком надзирателей. Да, и нельзя не упомянуть, что кроме Slig'ов и Mudoken'ов на планете обитает еще и несколько других форм живых существ. Однако они не играют серьезной роли в общественной жизни — из них делают мясо.


Временами придется заниматься и акробатикой



Итак, вы — Эйб. Молодой Mudoken с зеленой кожей и рыбьими глазами, работающий на одной из Ферм Восторга. Однажды вечером вам случайно удалось подслушать совещание сильных мира сего. Как выяснилось, они, во главе со своим бессменным предводителем Mollock the Glukkon, замышляли коварнейшие планы по производству нового сорта мяса. В целях улучшения вкусовых ощущений, в пищу должны быть отправлены Mudoken'ы! Ошарашенный Эйб не смог сдержать крика и в следующий момент уже бежал, преследуемый охранниками и злобными Slog'ами — местными бульдогами. В этот достаточно напряженный момент вы и вступаете в игру. Ваша задача — убежать невредимым с Фермы Восторга и освободить как можно больше сородичей на своем пути.

Метеоризм как средство коммуникации

Oddworld: Abe's Oddysee — типичный представитель жанра 2D аркады, однако несущий в себе много оригинальных, нигде не встречавшихся ранее находок. Одной из них является возможность общаться со своими сородичами и приказывать, что им делать. Технически исполнено это довольно любопытно: вам дано несколько "горячих клавиш" (типа 1, 2, 3...), нажатие каждой из которых заставляет Эйба произносить какую-либо фразу вроде: Hello, Follow Me или Wait Here. Также есть возможность свистеть, рычать и даже невзначай пукнуть (не смущайтесь, это такой "американский" юмор). Неизвестно однако, есть ли у последней опции сколько-нибудь практическое применение, кроме того, что можно устраивать своеобразные "соревнования по метеоризму" среди своих сородичей. Были замечены случаи, когда при особо усиленном газоиспускании в комнате противники также начинали портить воздух. Так вот, чтобы решить какую-нибудь загадку, вам будет необходимо производить некоторые вышеописанные звуки в определенном порядке. Также, в некоторых случаях, они могут быть использованы для привлечения внимания охранников. Только прежде чем проделать подобную штуку, задумайтесь, а есть ли у вас достойная ловушка, куда можно заманить погнавшегося за вами Slig'a? Иными словами, газы требуется применять разумно, тщательно планируя каждый последующий пук в зависимости от текущей боевой ситуации... Но мы немного отвлеклись.

Итак, при загрузке игры перед вами предстает стартовое меню, и вылезающий посредь экрана Эйб приветствует вас доверительным хрипловатым голо-



сом. На самом верху экрана располагается опция Game Speak, войдя в которую, можно изучить все фразы Эйба и соответствующие им клавиши. Остальные опции довольно стандартны — щелкайте на Begin Game и, после неплохого вступительного мультика, вас, то есть Эйба, сбросят на первый уровень.

Безоружен и очень опасен

При виде этого уровня и фигурки Эйба, беспомощно стоящего и ждущего команд, сразу охватывает знакомое ощущение — пальцы инстинктивно ощупывают клавиатуру в судорожных поисках кнопки "пли!". Но очень скоро выясняется, что таковой не существует вовсе, и это вызвает бурю справедливого возмущения. Как так?!! — игра только началась, врагов, наверное, полным полно, а оружия и в помине нет?! А-а, ну да, оно и понятно — надо внимательней читать аннотации к игре.

Вместо оружия в ваше распоряжение даны даны различные ловушки, в которые можно завлекать Slig'ов, а также очень интересная способность к пению, оказывающему феноменальное действие на мозг противника. Находясь за укрытием и воздействовав пением на врага, вы можете полностью управлять его поведением. Вплоть до принудительного совершения самоубийства. Также, при содействии вашего недобровольного союзника, вы можете манипулировать находящимися за пределами вашей досягаемости рычагами и убивать других Slig'ов из лазерной винтовки. Но только не переборщите с пением, так как при длительной промывке мозги Slig'ов могут взорваться. И еще помните, что в некоторых помещениях могут находится Anti-chant Robots, или Роботы для Блокировки Пения. В случае, если вы все-таки наткнетесь на такую штуку и запоете, Эйб лишится голоса на очень длительное время.

Спасение в виде огненных мух

На вашем пути к свободе вы встречаете не только противников, но и своих собратьев — работающих на Ферме Восторга Mudoken'ов. Во всей игре их порядка 100 штук, причем немалая часть прячется на секретных уровнях. Так что если недосчитаетесь — ищите скрытые помещения, что не есть столь уж легко. Как уже упоминалось, в ваши прямые обязанности входит спасение этих самых Mudoken'ов. Вы должны вести их за собой до первого портала, где они загадочным образом исчезают, оставляя вас наедине с врагами. Портал же образуется методом выстраивания стаи порхающих птичек, или огненных мух, в ровный круг.

Еще одной любопытной особенностью, выделяющей Oddworld среди других игр, является полное отсутствие каких-либо меню, скролл-баров или таблиц. Все необходимые инструкции по управлению даются непосредственно по ходу игры, в виде бегущей строки на табло. Такие табло встречаются на каждом экране и постоянно подсказывают, что нужно сделать, чтобы миновать препятствие, решить загадку и т.д. После того, как вы пройдете первый уровень, табло попадаются все реже, а подсказки становятся все невнятней и короче. Так что надейтесь только на собственную смекалку и быстроту реакции.



Детализированная высококлассная графика относится к числу достижений Oddworld и во многом определяет его сегодняшнюю популярность

Согласитесь, что интерес к игре совершенно пропадает, если вас убивают на завершающем этапе и возникает необходимость проходить все снова. Создатели Oddworld исправили эту вопиющую несправедливость — Эйб наделен бесконечными жизнями, а игра самосохраняется на каждом третьем экране. Однако у этой безусловно положительной особенности есть и отрицательные стороны — вообразите, что вы только что случайно убили нескольких Mudoken'ов, а восстановить игру до несчастного случая нет никакой возможности.

Расскажем подробнее о телодвижениях Эйба. Как и во всех аркадных играх, он может ходить, пригибаться, прыгать и бегать. Однако к числу оригинальностей можно отнести возможность красться на цыпочках, тихой сапой минуя спящих стражников. К слову сказать, анимация Эйба выполнена на высочайшем уровне, все движения тщательно выверены и правдоподобны — такое ощущение, что на экране действительно находится маленькое живое существо!

Графическое оформление и звук

Коротко о графике — она впечатляет. И хотя в Oddworld нет никаких сложных полигонных моделей монстров или трехмерных лабиринтов, вы не пожалеете о том, что увидите. Такое чувство, что все бэкграунды были заранее отсняты на фотопленку, как в Gabriel Knight II, — настолько они реалистичны и красивы. Иногда даже создается впечатление глубины, несмотря на то, что все графическое оформление выполнено в виде плоских спрайтов.

Звуковое сопровождение ничем особым не выделяется, хотя, если верить заявлениям создателей, в Oddworld использована новейшая технология SmartSound, автоматически определяющая происходящее на экране и проигрывающая соответствующую музыку. Зато о FX-эффектах стоит сказать особо — они хороши. Чего только стоит один голос Эйба, тихий и хриплый — как у всякого настоящего Mudoken'а!

* * *

Oddworld: Abe's Oddysee — безусловный шедевр в своем жанре и является собою убедительный пример того, что можно сделать в застойно-стандартной 2D аркаде методом внесения в нее массы неожиданных и нигде ранее не встречавшихся элементов. Причем в отличие от другого суперпроекта такого же толка, Heart of Darkness, творение студии Oddworld Inhabitants делает ставку не на одну лишь графику.

Так что, возможно, оно и неудивительно, что Heart of Darkness до сих пор не появился и вряд ли когда-нибудь появится, в то время как Oddworld: Abe's Oddysee оказался проектом, в сущности, мирового значения.

Тимур Хайдапов



Играбельность	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□
Мнение автора	■■■■■■■■□□
Игровой интерес	7.8

Время освоения: от 0 до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

F-22 Raptor

Наверху в облаках реет черный истребитель,
Весь в парче, в жемчугах с головы и до хвоста...
Б. Гребенщиков



Жанр: .... Авиасимулятор
Издатель: .... Electronic Arts
Разработчик: .... NovaLogic
Системные требования: .... Pentium 150, 16 Mb RAM
Рекомендуется: .... Pentium MMX 200+, 32 Mb RAM
Multiplayer: .... модем, IPX, Интернет
ОС: .... Windows 95

Под занавес 1996 года в игровом мире произошло поистине революционное событие — компания NovaLogic представила миру новый авиасимулятор F-22 Lightning II. А вместе с ним и новую технологию — Voxel Space 2. Точнее сказать, никакого Voxel Space 2 там и в помине не было — как вскоре признали представители компании, то был совершенно иной движок, и реально Voxel Space 2 появился уже только в Comanche 3.

Впрочем, не столь это и важно в данном случае. Не столь важно, потому как неоспорим тот факт, что F-22 Lightning II являл собою наиболее значительный прорыв в области графики авиационных симуляторов со времен Strike Commander и первого Flight Unlimited. Однако, надо признать, премьера прошла не совсем гладко. Прорыв-то он прорыв, однако до совершенства игре было еще ой как далеко. Чего стоят хотя бы даже огромные пиксели, в которые превращалась земная поверхность при приближении...

F-22 Raptor является близким родственником F-22 Lightning II и, насколько можно судить, своим появлением знаменует попытку NovaLogic реабилитироваться в жанре авиасимуляторов.

Новое слово на букву R

Известно, что по степени реализма симуляторы от NovaLogic относятся к разряду полуаркад, ориентированных гораздо больше на динамичность и зрелищность, нежели на законы аэродинамики и баллистики. "Главное — Игра" — таков девиз компании, и она в строгости ему следует. Ни один американский конструктор не смел и мечтать о создании такого авиатехнического чуда, как F-22 Raptor в версии от NovaLogic. Самолет способен влегкую развивать скорость свыше 4130 км/ч (M=3,5) на высотах до 70 тысяч футов и летать на углах атаки более 80 градусов без намека на потерю скорости или срыв потока. Фантастика, да и только. А такое явление, как штопор, в игре вообще отсутствует.





■ Достаточно одного взгляда, чтобы понять причины столь высокого рейтинга, выставленного нами F-22 Raptor за графику

Имитация средств радиообнаружения выполнена в соответствии с концепцией игр от NovaLogic: управление радаром ограничено возможностью его включения/выключения и изменения радиуса сканирования. Даже при отсутствии связи с самолетом радиоразведки радар автоматически облучает и подсвечивает все цели в передней полусфере вашего самолета, вне зависимости от их высоты и ориентации в пространстве. Ракеты AIM-120 AMRAAM, как правило, позволяют вам уничтожить любого противника раньше, чем вы окажетесь в пределах досягаемости его оружия.

Когда дело доходит до ближнего боя, AI просто пленяет детской неискушенностью в вопросах человекоубийства. Совершая серии элементарных маневров в вертикальной плоскости, противник предпринимает трогательные попытки зайти вам в хвост. Если же ему это удается, то он оказывается неспособным реализовать свое кратковременное преимущество, потому как совершенно не умеет пользоваться пушкой, а поразить вас ракетами ближнего радиуса действия на практике оказывается попросту невозможным.

Компенсируя слабый AI, стороны воюют не умением, а числом — воздушное пространство буквально кишит разнообразными летательными аппаратами. Однако же это не обязывает вас вступать в схватку со всеми самолетами противника — некоторые миссии настолько необременительны и упрощены, что пилот получает сообщение об успехе операции задолго до того, как его звено входит в зону боевых действий.

При выполнении боевых заданий вас, как правило, сопровождает ведомый — личность во многих отношениях незаурядная и забавная. Постреливая противнику в хвост, он одновременно ухитряется подбадривать вас, переруглваться с командным пунктом и вести куртуазную беседу с девушкой-диспетчером. Осознав, что вашим напарником является не безликий исполнитель, а ярко выраженная индивидуальность, вы волей-неволей начнете испытывать к нему некоторую симпатию. Это, по мнению создателей игры, не позволит вам впос-

ледствии использовать ведомого как "пушечное мясо" — например, при атаке объектов, находящихся под непосредственным прикрытием средств ПВО.

Куда летим?

В Африку. Да–да, в Африку. Компания NovaLogic решила нарушить давние традиции (историческое событие?) и оснастила F–22 Raptor сюжетом–кампанией. Дело происходит в Анголе — именно там на этот раз обосновались силы реакции. Представители террористической организации APLA (народно–освободительная армия Анголы) потребовали немедленного изгнания из страны всех иностранцев. Непонятно, от кого собрались освобождать свою прекрасную родину простодушные ангольские парни, но для начала они захватили в заложники 50 медиков ООН. Объединенные Нации пожаловались Соединенным Штатам, которые в свою очередь оказались крайне отзывчивыми. В проводимых Америкой военных действиях вы участвуете в качестве пилота суперсовременного истребителя F–22 Raptor. Так как эта машина должна поступить на вооружение ВВС США в 2000 году, то описываемые события происходят в недалеком будущем.

На ваши плечи ложится привычный набор миссий, характерный для большинства авиасимуляторов: боевое патрулирование, перехват, эскорт и бомбардировка и их всевозможные комбинации. Например, предотвратить бомбардировку авиабазы A, чтобы затем обеспечить эскорт группы бомбардировщиков Б, направляющихся с рейдом на вражескую авиабазу C.

Полеты проходят днем, ночью и в сумерках. Перед вылетом вы можете ознакомиться с тактической картой, на которой указано количество и расположение целей, средств ПВО и воздушных соединений противника. Можно также подкорректировать введенный в автопилот маршрут и выбрать соответствующее ракетно–бомбовое вооружение.

Вид из поднебесья

Говоря о графике F–22 Raptor, главное - не погрязнуть в превосходных степенях. Скажем просто: переделанный воксельный движок превосходит своего пращура по всем пунктам. Все объекты или ландшафт с приближением распадаются на элементарные воксели, размер которых невообразимо мал. Мал настолько, что, даже приземлившись, вы не обнаружите на поверхности земли ни одного прямоугольного пятна, ломаной линии или резкой смены цветов. Великолепно прорисованные ландшафты, будь то скалы, каменистые плато, заснеженные пустоши, савана или пустыня, выглядят одинаково естественно и четко практически с любой высоты.

Художники NovaLogic проделали поистине титаническую работу по созданию трехмерных моделей. Глядя на свой самолет со стороны, вы легко обнаружите не только элементы механизации крыла, но и отдельные листы обшивки (!), дефлекторы, люки, миниатюрные обтекатели и так далее. Машина покрыта серым камуфляжем с нанесенными на него опознавательными знаками, в точности соответствующими раскраске реального F–22 Raptor. Уровень детализации даже второстепенных объектов поражает — с близкого расстояния можно, например, рассмотреть наборную металлическую лесенку, ведущую на вершину радарной вышки, и наружные зеркала на дверях тягача.



■ **В одном из самолетов противника с удивлением узнается EF–2000 — общеевропейский перспективный истребитель XI века. Что любопытно — самолет будущего в игре оказывается одним из легчайших соперников**



■ **Вопрос на засыпку: сколькими болтами диск шасси крепится к ступице? Именно так — восемью! Аплодисменты в адрес NovaLogic переходят в овацию**

И все это по определению не требует акселераторов — потому как воксельную графику 3Dfx не поддерживает. Зато очень приветствуется MMX. С ним, ясное дело, палитра цветов становится богаче, графика побыстрее, а главное — появляются великолепные эффекты: дымка, цветной туман и прочие чудеса. Таким образом, не будет преувеличением сказать, что с точки зрения графики F–22 Raptor от NovaLogic является одним из лучших авиасимуляторов на сегодняшний день. Это прекрасная иллюстрация потенциала воксельной графики — и отличный преемник для F–22 Lightning II.

Что до звука, то его модель является пространственно–ориентированной. То есть характеристики звучания объектов зависят от расположения игрока по отношению к ним. Скажем, гул двигателей зазвучит совершенно иначе, если пилот поворачивает голову направо или налево. Выдержанная в стиле "Glory, Glory, Alleluia" музыка отлично справляется со своими функциями, то есть создает слегка воинственное настроение. Музыкальные темы сменяют друг друга на разных стадиях полета: одна звучит при взлете, другая — при появлении противника, третья — при заходе на посадку.

* * *

Появление F–22 Raptor вполне логично и более чем оправданно. Полная реабилитация направления F–22 произошла, во всяком случае в визуальном отношении. Во всем прочем сохраняется верность "моральным устоям" NovaLogic — легкий и необременительный игровой процесс без каких–либо попыток достигнуть серьезного реализма.

Но ничего кардинально нового не привнесено, за вычетом различных деталей, которые вряд ли достойны пристального рассмотрения. А как следствие, привлекательность F–22 Raptor для играющих находится не на столь уж и высоком уровне. Данное творение — на радость фанатам и всем тем, кто захочет посмотреть очередные достижения в области авиасимуляторной графики на PC.

Кирилл Телятников

Играбельность	■■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□□
Мнение автора	■■■■■■■□□□□
Игровой интерес	7.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Open Heart

Жанр:	Хирургический симулятор
Издатель:	ISM Interactive
Разработчик:	ISM Interactive
Системные требования:	486DX2-66, 16 Mb RAM
Multiplayer:	к сожалению, отсутствует
ОС:	Windows 3.x/95

Соболезновать страждущим — черта истинно человеческая...
Джованни Боккаччо, "Декамерон"

Иногда некоторые окончательно рехнувшиеся спецы по морали и зтике говорят про 3D action, что это, дескать, жанр "варварски кровавый", служащий исключительно "удовлетворению агрессивных наклонностей человека", что здесь "высвобождаются самые низменные инстинкты" и прочее в подобном духе. Не станем спорить с зтим бредом — и допустим на секунду, что названные спецы правы и что действительно основная масса игроков давно уж как превратилась в маньяков извращенно-садистского толка. Согласимся с ними — согласимся, чтобы рассмеяться. Рассмеемся, так как есть нечто гораздо более значимое, что, думается, напрочь ускользнуло из внимания этих самых социовояк.

...Под занавес восьмидесятых компанией Software Toolworks была выпущена игра Life & Death, которая не имела аналогов. То был хирургический симулятор, в котором воссоздавалась, если память меня не подводит, операция аппендицита. Затем последовала вторая часть, на сей раз посвященная нейрохирургии — оперированию мозга. Life & Death I/II была культовой в определенных кругах, но так и осталась единственной в ею же созданном жанре.

Но вот настал 1997 год, и история уникального жанра вошла в новый виток — потому как компания ****** отыскала способ дать истосковавшимся игрокам несколько уроков по наглядной анатомии. Под видом симулятора хирургической операции вышло в свет долгожданное пособие для начинающего маньяка — Open Heart. И в сравнении с Open Heart, с максимальным реализмом позволяющей вам покопаться во внутренностях ближнего своего, любая жестокость мегахитов жанра 3D action попросту умирает.

Open Heart построена по принципу квеста: вид из глаз героя, последовательная смена статичных картинок, при общении с большинством персонажей включаются видеофрагменты. Героем в данном случае является врач, дипломированный хирург. А игрок, управляя его действиями, должен вникнуть в некоторые тонкости работы небольшого госпиталя. Между прочим, зто означает, что перед самой операцией нужно получить хотя бы начальные медицинские знания.

Обозрению и вмешательству играющего доступно только хирургическое отделение (слава Богу!). Начало игры — перед входом в госпиталь. Далее необходимо пройти регистрацию — и можно отправляться бродить по этажам. Этажей — три, средства перемещения — лифт и лестница.

Можно посетить библиотеку, рентген-кабинет, реанимацию, заглянуть к шефу отделения, пообщаться с госпитальными компьютером, зайти из любопытства в лабораторию крови или в зал сердечной диагностики. В последнем, скорее всего, окажется пациент. Он будет стоять на беговой дорожке и ждать, подключенный к датчикам сердца.

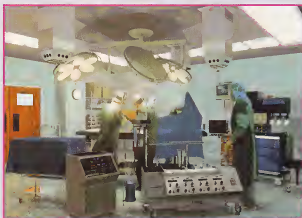
Выдержки из дневника доктора Джекила, хирурга: 13.09.9*

...Надо бы зайти в "тренажерник". Там наверняка уже дожидается мистер Гейтс. Мистер Гейтс хороший человек. Вчера мы так мило беседовали. Он говорил о вере в Господа. Он сказал, что чист душой и готов предстать перед Создателем в любую минуту. К сожалению, добавил он, дела пока требуют его присутствия на земле. Еще лет на пятьдесят, пошутил пятидесятилетний мистер Гейтс и улыбнулся. Я улыбнулся в ответ и подумал, что не могу этого допустить. Не могу позволить, чтобы его душа, невинная, как у младенца, томилась еще полвека в грешной телесной оболочке. Надо помочь мистеру Гейтсу. Правильнее было бы сказать, помочь его душе. Проверим-ка, как работает его сердце. Поставим дорожку сразу на пятую скорость. Предоставим его душе шанс. Х-мм, пятая скорость. Душа получит десять шансов из десяти...

Во все зти помещения можно наведаться из любопытства, можно и по делу. Однако наибольший практический интерес представляет блок интенсивной терапии. Там, в отдельных палатах, находятся пациенты в критическом состоянии. Там их можно обследовать. Выслушать фонендоскопом и сделать перкуссию — простучать грудную клетку пальцами в поисках патологий. Там же надо выдать диагноз и прописать лечение или направление на лабораторную диагностику. Взятие материала на анализ также будете проводить вы. Это довольно сложная процедура с использованием приличного количества инструментов. Выглядит так: делается надрез на коже пациента, вводится катетер, еще пара приспособлений и забирается кровь для исследования. После выбирается способ лечения.



■ **Это палата в блоке интенсивной терапии. В палате пациент. Он надеется на выздоровление. Он не хочет на операцию. К сожалению, в данном случае решение принимает не он, а врач**



■ **Оперируя, можно руководствоваться не только интуицией, но и показаниями приборов и датчиков, отражающих состояние пациента**

Выдержки из дневника доктора Джекила, хирурга: 28.09.9*

...Шумиха вокруг смерти мистера Гейтса еще не улеглась. Приезжала даже какая-то комиссия. Не обошлось и без репортеров. Гейтс был богатым человеком.

Работа комиссия не дала результатов. Смерть мистера Гейтса поместили в газетный раздел "Несчастные случаи". Я читал некролог. Красиво.

А вчера к нам поступил мистер Допплер. Тоже интересный человек. Я надеялся, что общение с ним скрасит горечь утраты такого достойного господина, как мистер Гейтс. Но сегодня его перевели в блок "интенсивки" — стало плохо с сердцем. Лечение поручили мне, как одному из ведущих специалистов нашего отделения.

Я провел диагностику. Посмотрел рентгеновские снимки. К вечеру мистеру Допплеру полегчало. Он уверяет, что ему не нужна операция. Говорит, что выкарабкается и так. Но я не уверен. Я все больше и больше убеждаюсь, что без операции не обойтись. Ведь мистер Допплер такой приятный человек. Жаль было бы его потерять. Да, придется назначить операцию. Скажем, на послезавтра...

Лечение может быть разным — от медикаментозного воздействия до оперативного вмешательства. В зависимости от тяжести заболевания. И если вы находите, что операция необходима, то назначайте. Назначайте и идите в операционную. Там уже все готово — нет только вас.

Выдержки из дневника доктора Джекила, хирурга: 30.09.9*

Сегодня с утра у меня такое прекрасное настроение. Сегодня операция. Я уже месяц не оперировал. Пора наверстать упущенное.

Все готово. Чистая, еще теплая спецодежда из автоклава. Мне так нравится ее запах. Никто не суетится, все серьезны и молчаливы. Приятно работать с квалифицированными ассистентами. Мистер Допплер уже под наркозом, лежит на операционном столе. Дезинфекция, мытье рук, перчатки, обработка операционного поля в области грудной клетки — все пройдено.

Это ощущение, когда режешь скальпелем грудную клетку! Углубляем надрез, ставим держатель. Показались мягкие ткани. Надрез. Вот сердце мистера Допплера. Оно бьется сильно и равномерно. Видны края легких. А на краю сердца — маленькое темное пятнышко. Омертвевшая ткань, след инфаркта. Делаю надрез на сердце — чуть глубже, чем положено. Никто не заметит. Прощайте, мистер Допплер. Было приятно познакомиться...

■ Перед тем, как отправить больного под нож, можно для очистки совести провести перкуссию и аускультацию. Можно просмотреть результаты лабораторных анализов. Но почему-то большинство играющих независимо ни от каких результатов выдают один приговор — операция

Операцию делать не так сложно. В процессе диктор будет подсказывать вам нужный инструмент. Осталась самая малость — выучить разговорный английский и названия инструментов и приборов. Если не воспринимаете английский на слух, то придется подбирать инструменты методом хирургического тыка. Неважно, что речь идет о жизни или смерти больного. Просто вы не сможете воспользоваться не подходящим в данный момент инструментом. Если вместо скальпеля взять хирургическую иглу, нанизанную на кетгут, то раздастся сообщение, что вы держите не тот инструмент.

Время от времени стоит поглядывать на показания приборов, отражающих состояние пациента во время операции.

Методом проб и ошибок вы дойдете до финала. Каким он будет, предсказать нельзя. Возможно, операция получится не сразу. Возможно придется кем-то пожертвовать. Скажем, парой пациентов. Невелика потеря, в общем-то... К слову: замечено, что пущенный под нож пациент впоследствии преследует своего палача в виде бесплотного духа. Он возникает неожиданно, выскакивая перед глазами где-нибудь в больничном коридоре. "You kill me" — заявляет дух. Как будто кого-то можно этим удивить.

■ Операция в самом разгаре. И сердце пациента бьется. Пока еще бьется...

Врач, совершивший фатальную ошибку, подвергается дисквалификации. Она ознаменует собой конец игры. Поэтому желательно записываться после каждого удачного действия на операции.

И последнее. При выходе из игры появляется красная табличка. Она гласит, что данная игра является исключительно развлекательной программой и не в коей мере не может быть использована как инструкция для проведения хирургических операций. Так что примите к сведению.

Выдержки из дневника доктора Джекила, хирурга: 2.10.9*

...Я был на похоронах мистера Допплера. Все-таки мы с ним сроднились за недолгий срок нашего общения. После этой последней операции коллеги стали как-то странно на меня поглядывать. Шептаться за спиной. Мне это не нравится. Наверное, придется перейти в другую больницу. Пятнадцатую за последние семь лет. Семь замечательно прожитых лет, за которые я встретил множество прекрасных людей. Я помню их всех. Я всегда буду помнить...

Олег Полянский

Играбельность	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Игровой интерес	7.8

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Fantastic Worlds

for Civilization 2



Жанр: ....Стратегия
Издатель:..................................MicroProse
Разработчик: .... MicroProse
Системные требования:............486DX2-66, 8 Mb RAM, версия Civ2
Рекомендуется: ....Pentium 133, 16 Mb RAM
ОС:...Windows 3.1/95

Мы думаем, что наша цивилизация близится к своему полудню, а в действительности нам еще только поют первые петухи и светит утренняя заря.

Р. Эмерсон

Fantastic Worlds – уже второй по счету набор миссий для Civilization 2. Первый диск с дополнительными миссиями назывался Conflicts in Civilization и являл собою, как это ни прискорбно, самое постыдное творение для Civ2, какое только можно себе вообразить. Разработчики обещали массу новых технологий, сотни доселе неизвестных юнитов... На деле новые технологии в игре практически отсутствовали, а разнообразие новых юнитов оставляло желать много лучшего. Из звуковых эффектов вообще добавилась разве что парочка wav'ов. Да что говорить, если все вместе эти сценарии занимали на компакт–диске жалких мегов пятнадцать, при том добрая половина из них представляла собой малоинтересные творения вольных фанатов, позаимствованные с Интернет.

Теперь появляется Fantastic Worlds. И первая же мысль — неужели нам вновь подсовывают полуфабрикат в нарядной упаковке, липовыми нитками привязанный к культовости Civilization 2? Дескать, народ Цивилизацию боготворит, так что любую ерунду схватит!

Неужели снова?.. Кажется, на сей раз нет.

Космос, фэнтези и Санта Клаусы

Прежде всего отметим, что в Fantastic Worlds появилось 19 новых сценариев, 11 из которых выполнены профессионалами, а 8 — фанатами игры на Интернет. История повторяется? Видимо, нет, потому как некоторые самоделки на поверку оказались весьма и весьма любопытными. Например, “Нашествие Санта Клаусов” и “Мишки в бою” посмотреть нужно обязательно. Особенно последних. Ребята явно постарались, нарисовав массу плюшевых медвежат с автоматами наперевес. А уж военизированные Санта Клаусы — это вообще разговор отдельный.

Впрочем, профессиональные сценарии представляют значительно больший интерес, что и понятно. Среди прочих особенно любопытны “Mars! Now” (колонизация Марса), “The Mythic History of Midgar” (фэнтези с участием эльфов, гномов и прочих сказочных существ), “The Age of Reptiles” (Земля до появления людей) и “Ice Planet” (покорение ледяной планеты пришельцев). Для каждого сценария созданы свои юниты и сооружения.

Но вот что можно назвать настоящим сюрпризом, так это три сценария, построенные по другим microprose'овским играм. Называются они “Master of Orion”, “Master of Magic” и “X–COM”. На основу Civilization были в точности положены не только сами игровые миры, но и соответствующие им технологии, здания, солдаты. Особенно удачной представляется “конвертация” Master of Magic. И хотя целесообразность переноса названных игр в среду Civilization кажется весьма сомнительной, но по крайней мере трудно отказать разработчикам в оригинальности.



■ **Master of Orion 2 в игровой структуре Civilization 2. Вон и заветный Doomstar виден на околопланетной орбите...**



■ **Вспоминаются все эти существа? Именно так — они из Master of Magic**



■ **Один из любительских сценариев, взятых разработчиками с Интернет, зовется “Нашествие Санта Клаусов”. Между прочим, можете разглядеть во-он ту чернокожую блондинку? Нет, это не африканская снегурочка, это профессиональная шпионка со стажем**

Кора новая – сердцевина старая

К сожалению, по-прежнему видна некоторая недоработанность в сценариях. Не в такой степени, как в Conflicts in Civilization, но и все же. Например, при дипломатических переговорах вы увидите все те же лица, что и раньше. То же самое касается Тронной комнаты, которая даже в сценариях далекого будущего в начале игры являет собою доисторическую пещеру. Кстати, не помешало бы и сделать новые ролики, сопровождающие постройку новых чудес света.

Но главный недостаток состоит даже и не в этом. Ситуация такова, что в большинстве сценариев научные открытия ведут не к новым строениям, а к новым изобретениям. Так что интерес к исследовательской деятельности у играющего вскоре пропадает. Да и новые здания, хоть и отличаются по внешнему виду от старых, в большинстве своем выполняют все те же функции, что и раньше. Ну переименовали Statue of Liberty в Dragon Ring, ну выглядит она совсем по-другому, ну так и что дальше?.. Изменилась графическая оболочка — но суть осталась прежней.

* * *

Появись Fantastic Worlds через месяц-другой после релиза Civilization 2 — и успех был бы данному add-on гарантирован. Но сейчас, когда большинство игроков к Цивилизации слегка поостыло, переключившись на другие разномастные стратегии, Fantastic Worlds вряд ли сумеет кого-либо по-серьезному заинтересовать.

Разве что наиболее преданную часть фанатов.

Петр Давыдов

Играбельность	6/10
Графика	7/10
Звук и музыка	7/10
Ценность для жанра	5/10
Мнение автора	7/10
Игровой интерес	**6.6**

Время освоения: от 0 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

3 десятка тысяч экземпляров - тираж нашего журнала.
В результате опроса читателей по репрезентативной выборке оба подтвердили, что в своих компьютерных покупках они ориентируются в том числе и на информацию и рекламные материалы в "Навигаторе игрового мира". Таким образом выяснилось, что наши читатели не только ПОЛЬЗОВАТЕЛИ, но и ПОКУПАТЕЛИ.

Любой покупатель желает сэкономить...

Мы довели эту информацию до сведения некоторых фирм, предлагающих свои товары и услуги, и вот РЕЗУЛЬТАТ:

КАЖДЫЙ имеет право на скидки при покупке, если он держит в руке отрезной купон (скоси глаз направо)!

ЛОТЕРЕЯ

Отрезаете со страницы купон на скидки, идете с ним по указанным адресам, делаете выгодную покупку и Вы - участник очень привлекательной ЛОТЕРЕИ
Ваш лотерейный билет участвует в розыгрышах в течение всего 1998 года, один раз в квартал.
Список счастливчиков публикуется в журнале, а сами победители будут извещены нами индивидуально.

УЧРЕДИТЕЛИ ЛОТЕРЕИ:



ЖУРНАЛ “НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА” информационное обеспечение

фирма “АЛЬТЕР-ВЕСТ” многопользовательские системы, Интернет-услуги



фирма “DATAFORCE” Интернет-провайдер



совершенно персональный компьютер!

много-много времени подключения к Интернет!

Большая масса комплектующих и аксессуаров!

Для получения более полной информации нажмите кнопку "Info" и переверните страницу

Info

Счастье есть. Его не может не быть...

Скидка!
DF
5 часов в Интернет

Скидка!
До 15%

Virtua Cop 2

Жанр: .... Shoot 'em all
Издатель: .... SegaSoft
Разработчик: .... SegaSoft
Системные требования: .... Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: .... Pentium 166, 48 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer: .... отсутствует
ОС: .... Windows 95

Хороший, плохой... Главное — у кого ружье!
кинофильм "Зловещие мертвецы III"

Среди многообразия аркадных игр, проживающих на игровых автоматах компании SEGA, прочно обосновался жанр "тир", он же shoot 'em all — стрельба по одушевленным мишеням. Конечно, подобные игры, равно как и игровые автоматы, никогда не упоминались бы в нашем журнале, если бы SEGA не переносила с завидным постоянством свои игры на платформу PC.

"Первой ласточкой" такого переноса жанра "тир" стала Virtua Squad — игра весьма увлекательная и необычная даже для пользователей PC. Если ранее нам и приходилось играть в подобные игры, то разве что в двумерные. Например, давний Operation Wolf или более распространенный вариант видеобоевиков типа Mad Dog McGree от American Laser Games. А вот Virtua Squad была полностью трехмерной, и эффект присутствия у нее был просто потрясающий.

Первая часть Virtua Cop переноса на PC она не удостоилась — не те были времена, SEGA еще не видела больших выгод в компьютерном рынке. Но времена меняются.

Крутые разборки

В Virtua Cop 2 вам выпадает роль бесстрашного полицейского, борющегося с преступностью методом "сначала стрелять, потом задавать вопросы". Действие построено на хорошо известном принципе, когда игроку необхо-





■ Босс третьего эпизода: до и после



■ Главное — успеть вовремя нажать на курок. Т.е. — левую кнопку мыши



Интернет-провайдер "DataForce"
При заключении договора на предоставление Интернет-услуг дает дополнительно 5 часов соединения бесплатно.
(095) 288-9340
м. Новослободская,
3-й Самотечный пер.,д.11 www.df.ru



фирма "АЛЬТЕР-ВЕСТ"
При предъявлении этого купона каждый покупатель получает скидку до 15% на любой имеющийся товар
(095) 234-3472,1516855
м. Сокол, 1-й Балтийский пер., д.6/21 корп.3 www.uw.ru

Предельное число покупок по настоящему купону-1998.

ДОРОГИЕ ВЫ НАШИ ПОКУПАТЕЛИ!
Организовывайтесь в отряды любой численности, составляйте списочки необходимых покупок, давайте в руку впередсмотрящему КУПОН НА СКИДКИ, - и ВПЕРЕД!
КАЖДЫЙ ПОКУПАТЕЛЬ из вашего десанта получит СКИДКУ:
на любой товар из нашего ассортимента
ПЯТЬ ЧАСОВ дополнительно
при подписании договора на подключение к Интернет.

Розыгрыш призов будет проводится ежеквартально. Ваши билеты участвуют в розыгрышах на протяжении 1998 года

ЛОТЕРЕЯ

Фамилия, имя, отчество участника лотереи:

Профессия, род занятий:

Увлечения, сфера интересов:

Контактный телефон или почтовый адрес:

Подпись желающего:



Да! Я действительно сплю и вижу, что выиграл компьютер, источник бесперебойного питания, 3D-акселератор, крутейшую звуковую карту или хоть что-нибудь, что можно использовать, даже если у меня нет пока еще совершенно персонального компьютера!



Таким образом, Ваши шансы на выигрыш учетверяются!



■ Супербосс, появляющийся после успешного прохождения всех трех эпизодов



■ Разборки в столовой — шум, грязь, куски арбузов летают



■ А люди — они как птицы, только вторые летают от земли к небу, а первые наоборот



■ Взрывающиеся автомобили как элемент улучшения движка — дешево и сердито



■ Метким выстрелом сшибли гангстера из окна, а потом еще и переехали — правосудие по-американски

димо управлять лишь прицелом на экране. Способности перемещаться вы лишены — интерьер, где происходит действие, меняется автоматически, и также автоматически происходит ваше перемещение по нему. У вас одна только задача: вовремя жать на курок.

Стрелять-перезаряжать вам предстоит в течение трех эпизодов: на улицах города и в магазинах, в порту, в метро. Каждый эпизод, как и положено, снабжен финальным суперпротивником, плюс еще один, на сей раз летающий, встретится в конце игры.

Основное оружие — шестизарядный пистолет, который — и в этом состоит существенная сложность — необходимо "перезаряжать" правой клавишей мыши. Замешкались, противник попал в вас — и одной жизни из четырех отпущенных на прохождение как не бывало. Впрочем, подобная система для любителей того же Mad Dog McGree — вещь вполне привычная. Дополнительное оружие присутствует — автомат, например, или обрез. Достается оно вам по ходу игры, но долго им пользоваться не удастся — патроны бесконечны только в пистолете.

Дабы еще более усложнить жизнь игроку, среди преступников-мишеней иногда появляются "мирные граждане", стрелять которых вовсе не нужно. В игре за это попросту штрафуют.

Федот, да не тот

По сравнению с первой части движок Virtua Cop 2 не претерпел кардинальных изменений. Единственное важное достижение разработчиков в данной области — введение поддержки 3D ускорителей.

Однако, оставив графику в целом на прежнем уровне, SegaSoft смогли внести в игру значительно большую динамику за счет постоянной смены планов: частое перенесение действия с улицы в помещения и обратно. Приплюсуйте к этому стреляющих из фургонов гангстеров, выпадающие из окон тела преступников, взрывающиеся автомобили, и вы составите некоторое впечатление об атмосфере игры.

А кроме того, по сравнению с первой частью Virtua Cop 2 стал гораздо более интерактивным. Стекла бьются — а на пуленепробиваемом стекле остаются змеящиеся трещины; люстры при попадании раскачиваются — при желании можете даже отстрелить все плафоны. Во время уличной погони вы можете нейтрализовать вражеский автомобиль метким выстрелом по шине. И так далее.

Хороший гангстер — мертвый гангстер

Они появляются буквально отовсюду — толпами выскакивают из-за углов, выпрыгивают из вентиляционных отверстий, подчас — неожиданно возникают перед самым носом. На улице они используют такие средства передвижения, как автомобили и вертолеты. В эпизоде с метро вы перемещаетесь вслед за ними по платформе, далее по вагонам, а иногда, когда поезд выходит на открытое пространство, вылезаете на крышу.

Стоит отметить, что ваши выстрелы по врагу подсчитываются, и в конце каждого эпизода выдается результат — отношение попаданий к общему числу выпущенных пуль. Можно играть на очки и экономить выстрелы, а можно "сыграть в Рэмбо" — для этого есть дополнительный стимул: при одиночном попадании противник просто клонится вперед, и падает лицом вниз; при повторном — откидывается назад; третья же пуля подкидывает его в воздух, и он, красиво перевернувшись несколько раз, падает на землю.

Еще один приятный момент — помимо обычной игры с тремя эпизодами, которая в главном меню обозначена, как Arcade, есть еще специальные тренировочные миссии — Proving Ground. В этом случае, выбрав одно из трех мест действия (улицу, комнату или склад), вы стреляете, пытаясь за ограниченное время попасть в своего оппонента.

* * *

В данном случае у SEGA получилась вполне достойная аркадная игра, сочетающая неплохой графический движок с отличным динамизмом. Трудность в прохождении делает ее еще увлекательнее. Дело несколько портит разве что крайняя стандартность действия — вся продукция American Laser Games и Virtua Squad построены в совершеннейшей степени по тому же принципу, что и Virtua Cop 2.

SLY

Играбельность	■■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇
Звук и музыка	■■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□□
Мнение автора	■■■■■■■■■□□
Игровой интерес	6.9

Время освоения: от 0 до 0.1 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

BLADE RUNNER

Жанр:	Adventure
Издатель:	Virgin Interactive
Разработчик:	Westwood Studios
Лицензия:	Blade Runner Partnership
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 32 Mb RAM, 8-x CD-ROM
ОС:	Windows 95

Вижу все в черном свете?
Нет, я только смотрю через
закопченное стекло, чтобы увидеть
солнце во время затмения.
С.Лец

Книга – Фильм – Игра

Печальная история будущего началась не вчера и не сегодня. Она начиналась десятки и сотни раз на страницах книг и экранах кинотеатров, телевизоров и мониторов. Одну из версий выдвинул известный американский писатель-фантаст Филипп К. Дик, в 1968 году написавший философскую повесть-притчу "Мечтают ли андроиды об электрических овцах?". Позднее не менее знаменитый американский режиссер Ридли Скотт ("Чужой", "Тот, кто меня бережет", "1492: Завоевание Рая") снял по книге культовый фильм "Blade Runner" ("Бегущий по лезвию бритвы"), который вошел в историю кинофантастики как один из лучших психологических триллеров столетия. И вот теперь, в 1997 году, через 15 лет после выхода картины, Westwood Studios представили нам потрясающую приключенческую игру (назвать ее позорным словом "квест" язык не повернется), созданную по мотивам фильма (не книги). Причем одной из задач разработчиков было воссоздать всю атмосферу оригинального "Blade Runner".

Nexus 6

Корпорация Tyrell еще в конце XX века проводила эксперименты по созданию искусственного человека. Прогресс привел к тому, что была изобретена супер-современная серия Nexus 6 — подобные человеку роботы, бывшие в несколько раз сильнее и умнее обычных людей. В их мозг даже имплантировали искусственные воспоминания, так что многие из Nexus 6 вполне искренне считали себя людьми.

Внешних отличий между людьми и репликантами нет. В жилах репликанта течет обычная кровь, он дышит обычным кислородом. Но и тем не менее, устройство его организма таково, что он способен гораздо быстрее, чем человек, приспосабливаться к самым экстремальным условиям жизни. Собственно, репликанты и были смоделированы для колонизации новоосваиваемых планет. Однако — то ли в результате случайности, то ли по причине намеренной ошибки — при формировании структуры ДНК репликанта произошел небольшой сбой. Выразилось это в том, что репликант мог жить не более четырех лет... Людей это устраивало. Выстроив колонию, репликанты умирали естественной смертью.



А эта танцовщица в подпольном стриптиз-клубе не так уж и плоха. Надо будет зайти на досуге...

Но репликант подобен человеку — а следственно, ему свойственно стремление жить и присущ инстинкт самосохранения. Репликанты, узнававшие об истинном положении вещей, нередко выходили из-под надзирательного контроля и бежали на Землю. Часто — надеясь найти для себя средства продлить жизнь.



Пулемет напротив входной двери способен изрешетить вас раньше, чем вы успеете выстрелить во владельца магазина

И, подобно всяким отчаявшимся мыслящим существам, они начинали представлять опасность для настоящих людей.

Рэй МакКой

Рэй МакКой — это вы. Точнее, ваш герой, жизнью которого придется жить в этом мусорном баке под названием Лос Анжелес. Вы — полицейский детектив. Причем не из обычных, а служащий специального отдела LAPD, занимающегося обнаружением и ликвидацией нелегально проникающих на Землю андроидов и репликантов. Отдел, к которому вы причислены, прозывается "Blade Runners".

Появление репликантов — вообще-то редкое явление. Но недавно в одной из колоний группа репликантов класса Nexus 6 уничтожила всех людей и похитила космический корабль, на котором незаконно прибыла на Землю. Их всего четверо — однако не исключено, что на Земле они обнаружат себе подобных, тех, кто сможет помочь им в достижении цели. А цель ясна — выяснить, как продлить себе жизнь.

Конечно же, вы получаете приказ "найти и уничтожить" — точнее, "дать отставку", как говорят в отделе. Однако вдумайтесь — ведь у Nexus 6 есть более чем веские основания для того, чтобы смотреть на людей сквозь призму ненависти. И, возможно, правильнее не убивать их, а наоборот — помочь в поисках необходимой формулы ДНК, дающей шанс на продление жизни?.. Вы можете поступить и так, и этак. А еще вы и сами можете оказаться репликантом — но это еще требуется выяснить.

Вашим первым заданием станет расследование акта вандализма — разгром магазина по продаже животных. В 2019 году после экологической катастрофы настоящих животных осталось крайне мало, и стоят они бешеных денег. Поговаривают, что здесь замешаны репликанты. Так оно и окажется.

Враг или друг

Любой из основных персонажей может оказаться как человеком, так и репликантом. Включая вас. И уже одним этим обеспечивается полная нелинейность сюжета, а также и то, что существует 10 различных концовок.

Всего же персонажей семьдесят. Причем в силу все той же нелинейности вполне возможно, что некоторых из них вы во-

обще не встретите — смотря по тому, как будут разворачиваться события и как будете себя вести. Ведь никто не мешает вам заскочить в кафе Чайн-Тауна и поболтать с шеф-поваром — но вполне возможно, что из разговора вы не выудите каких-либо полезных сведений. И вполне возможно, что за все время прохождения вы ни разу не переступите порог чайнтаунского кафе.

Впрочем, с большинством персонажей придется говорить, и притом говорить довольно много. Диалоги идут без субтитров — так что минимальные знания английского потребуются. Причем именно минимальные. Уникальная особенность игры состоит в том, что если у вас все в порядке с логическим мышлением, то ее можно пройти, едва-едва различая английскую речь на слух. Причина проста: здесь все закономерно и соответствует реальности, здесь нет идиотических надуманностей подавляющего большинства современных квестов.

В большинстве случаев диалоги идут по заданному руслу — однако всегда есть возможность изменить ход разговора. Более того, в опциях предусмотрен выбор модели разговора. Это может быть одна из автоматических моделей (спокойная, вежливая, уверенная либо спонтанная) или волевая (т.е. от вас зависящая), при которой в местах разветвления диалога игрок сам сможет выбирать предмет дальнейшего обсуждения. Учтите, от этого выбора может многое зависеть. Кто-то может обидеться, а кто-то сблефовать. Кстати, подобная же модель разговора ранее применялась в ряде других игр адвенчурного жанра (Return to Zork, Under the Killing Moon и др.).

Гарь над городом

Если вы еще не видели фильм "Blade Runner", то посмотрите его. Прежде, чем садиться за игру. Естественно, этого можно и не делать, — но вы много потеряете в плане вхождения в игровую реальность. Если бы кто-нибудь месяц назад сказал нам в редакции, что атмосфера игры окажется идентична той, которая была воссоздана в фильме, мы бы рассмеялись и назвали бы подобное "невозможным даже теоретически". Но, должно быть, сотрудничество с Blade Runner Partnership не прошло даром — Westwood Studios таки добились невозможного.

Совпадает все, буквально до мелочей. Черный смог над городом, через который никогда не пробивается луч света, и выбросы пламени из высящихся над Лос Анжелесом труб. Прожектора, лучи которых в бешеной пляске мечутся по пелене смога и по стенам зданий. Дождь, который преследует вас повсюду, даже в зданиях, где вода чудодейственным образом находит себе путь через незалатанные прорехи в крыше. Призрачный неоновый свет рекламы и редкие фонари. Все мрачно. Мрачно настолько, что здесь не находится даже места для юмора. Лишь изредка кто-то из героев может пошутить, и при этом на лице его будет недобрая улыбка, и он наверняка будет держать руку в кармане, на спусковом курке пистолета.

Пожалуй, единственной игрой, которая может соперничать с Blade Runner по части напряженности обстановки, является The Last Express. Однако в нем не достигается такого уровня погружения в игру, как в Blade Runner.



■ В бывшем метротуннеле можно отыскать много всего интересного. Например, свалку раритетных наземных автомобилей

Все цвета черного

В Blade Runner череда событий перемежается сюжетными роликами, которые на данный момент являются лучшими по части анимации персонажей среди всех существующих компьютерных игр. Перечитайте это предложение еще раз и вникните в его смысл.

Руки. Неестественные движения рук — единственное, благодаря чему понимаешь, что перед тобой именно анимация, а не реальные люди. Комментировать что-либо здесь смысла нет. Можно присудить премии художникам, которые смогли сотворить подобное (точнее, бесподобное). Можно присудить премии Оскар основным действующим лицам игры, которые являются созданными на компьютере моделями, за исполнение своих ролей в игре. Такого еще не было нигде — и, думается, повторится еще не скоро. Наверное, в Blade Runner 2, если таковой будет создаваться. Тем, кто не верит всему вышесказанному, предлагается посмотреть длящийся минут десять вступительный ролик Blade Runner. После этого можете спорить. Если сумеете и если захотите.



■ Солнце в мире Blade Runner можно увидеть только из окна офиса профессора Тирелла

И по данному поводу хочется добавить еще одно. Blade Runner по многим критериям выходит далеко за рамки обычной компьютерной игры, вторгаясь в нашу реальность в не меньшей степени, чем оригинальный фильм Ридли Скотта. И это не комедия — это скорее философская притча, в которой нет места для радости или веселья. И финальные ролики в большинстве своем оказываются грустными и мрачными, способными вышибить слезу. Такое слово, как "утопия", слышали? Blade Runner — это вариант антиутопии.

От роликов — к игровой графике. Она слабее, и было бы странно, если бы оказалось иначе (собственно, тогда бы системные требования зашкалило где-нибудь на Pentium 300 или около того). Westwood Studios "всего лишь" убили напрочь все имеющиеся сейчас в мире приключенческие игры по части технологии (но не по красоте — обратите внимание на разницу между этими двумя понятиями). Первым делом отметим анимацию экранов.

Мерцающие неоновые вывески. Пробивающийся между лопастями медленно вращающихся вентиляторов рассеянный свет. Проблесковые огни полицейских спиннеров. Стелющийся по асфальту туман. Выбивающий на лужах пузыри дождь. Поднимающийся из дорожных люков пар... Экраны анимированы полностью — если есть нечто, что должно быть в каком-либо движении, то оно и находится в движении. Подобного отношения к мелочам не было — к сожалению, приходится повторяться — нигде.

Можно еще добавить, что хотя экраны и статичны, тем не менее положение камеры на каждом из них различное (аналогично Alone In The Dark, Bioforge, Resident Evil и другим). Потом, обычно смена экрана происходит резко, как в стандартных квестах. Но иногда, в наиболее драматических местах, перемещение происходит плавно, то есть камера медленно переезжает с одного ракурса на другой (нечто подобное было в Time Commando от Adeline Software).

Еще одним графическим новшеством является применение воксельной технологии при отображении персонажей. Ранее воксели использовались, пожалуй, только в action (Surface Tension, Z.A.R.) и в симуляторах (Comanche 1/2/3, Armored Fist 1/2). Теперь настала очередь приключенческих игр. Нельзя сказать, что





это получилось очень классно. Издали персонажи смотрятся довольно неплохо, но при приближении к камере неизменно превращаются в кучу пикселов. По счастью, так как большинство персонажей на экране обычно появляются вдали, то этот недостаток слабо заметен и к нему быстро привыкаешь. Плюс воксельная технология усиливает впечатление от происходящего благодаря тому, что учитывается освещенность. Скажем, если вы войдете в конус света в темной комнате, то будет освещена только та часть тела, которая попала в светлую зону. И еще один минус состоит в том, что фигура Рэя гораздо более детализирована, нежели другие персонажи. Например, двухголовый сиамский близнец в одной из сцен выглядит ужасно. Также из-за умельчения фигур перестрелки смотрятся не слишком-то выразительно.

И довершение разговора о графике необходимо указать на подбор палитры красок в Blade Runner. Именно по данному поводу применимо выражение "черная радуга". Здесь поистине миллионы оттенков черного. Любители веселых и ярких приключений в стиле Leisure Suit Larry или Broken Sword могут невзлюбить Blade Runner за его темноту и философичность во всем, включая воссоздаваемую с помощью цветовой палитры атмосферу. Что ж — о том, что Blade Runner не есть комедия, уже говорилось. Так что вам решать.

Когда льет дождь

Ты, стараясь не шуметь, аккуратно ступаешь на паркет полуосвещенной комнаты. Через разбитое окно вливается привычный шелест дождя — настолько привычный, что на него почти не обращаешь внимания. Вокруг едва светящейся люстры вьются, жужжа, комары. В далекой комнате ровно гудит работающий генератор. Слишком тихо — и ты, подспудно ощущая опасность, перещелкиваешь затвор пистолета. Сквозняк едва ощутимо треплет полы длинного плаща. Ты явственно слышишь, как стучит твое сердце, и тебе представляется, что этот звук разносится по всем этажам гостиницы. Вдруг одна из паркетин предательски скрипит. Через секунду раздается быстрый перестук каблуков в соседней комнате. Ты бросаешься туда. Оглушающий грохот прозвучавшего выстрела... Нет, первым выстрелил не ты.

По инерции, уже мертвым, Рэй МакКой падает в лужу, натекшую с потолка. Помимо шума падения тела, кто-то слышит еще и всплеск. "Еще один мертвый бегущий... Кловис обрадуется новости..."

Вот таким маленьким эпизодом можно описать звуковое оформление Blade Runner. Пожалуй, по его уровню игра может тягаться даже с таким хитом сезона, как Quake 2. До настоящего времени в жанре adventure не было настолько проработанных звуковых моментов. И, пожалуй, качественный звук становится визитной карточкой Westwood.

О музыке. Для фильма она была написана известным композитором-инструменталистом Вангелисом (Vangelis); его же авторству принадлежат саунд-треки к "1492: Завоевание Рая" Ридли Скотта и ко многим другим кинокартинам. Для игры она была переаранжирована другой знаменитостью — Фрэнком Клепаки (Frank Klepacki), уже успевшим создать несколько музыкальных дорожек к компьютерным играм. Кстати, заглавную мелодию "Blade Runner" вы наверняка не раз слышали по радио и телевидению.

В записи диалогов принимали участие достаточно известные голливудские актеры — Шон Янг, Джо Туркел, Джэймс Хонг, Уильям Сандерсон и другие. Уровень озвучки диалогов, естественно, высочайший. Как и все прочее, что касается звука и музыки.

Жертвы для охотников

Миновал вступительный ролик (или, может, вступительный фильм?), обрисовавший сюжет. После посадки спиннера (летающий автомобиль будущего) вы оказываетесь перед зоомагазином. Вокруг полицейского ограждения собралась толпа зевак... Здесь начинается ваше приключение. Бывалые любители квестов сразу же бросятся искать какую-нибудь завалявшуюся поблизости вещичку, дабы поскорее засунуть ее в карман (Inventory). Ведь наверняка же все как обычно — ближе к концу игры придется доставать здоровенный шест, крепить на него вентилятор, в который предварительно придется вставить те батарейки, которые найдутся чуть позже у кого-нибудь под кроватью. С помощью включенного вентилятора наверняка придется взбалтывать адскую смесь в подвешенном к по-



Обычный китайский квартальчик с кучей мелких магазинчиков и кафешек. Здесь запросто можно набрести на неприятности

Некоторые персонажи



Clovis — репликант во всех случаях. Непосредственно участвовал в разгроме зоомагазина. Лидер по натуре. Хладнокровен. Безжалостен. Справедлив. Высокий уровень интеллекта и нетипичная внешность делают его еще большим героем, нежели сам Рэй МакКой. Встреча с Кловисом может быть очень опасной. Возможно, лучше быть его другом, чем недругом.

Sadeek — также репликант во всех случаях. Обладает весьма своеобразной "южной" внешностью. Вспыльчив. Мало думает, много действует. Жуткий тип. Для многих людей встреча с ним стала последней в жизни.



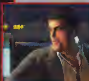
Crystal Steele — ваша соратница по оружию. Профессиональная охотница за репликантами. Сексуальна, и прекрасно осведомлена об этом. С умом использует и свои навыки убийства, и женственность. Не забудьте, что, как и все другие основные персонажи, она вполне может оказаться репликантом.



Rachael — пожалуй, наиболее узнаваемая героиня из фильма. Личный секретарь профессора Тирелла. Она репликант, но не знает об этом. Красива и в достаточной мере сексапильна. Стала драмой жизни для другого "бегущего" — Деккара (в фильме его сыграл Харрисон Форд). Может оказаться хорошим источником сведений при умелом подходе. Кстати, в фильме роль Рэйчел исполнила известная актриса Шон Янг. В игре компьютерный персонаж озвучен ее голосом.



Tyrell — профессор, изобретатель искусственных людей. Неимоверно богат. Собственноручно продолжает исследования в области репликации. Возможно, знает способ продления жизни репликантам, поэтому является для них желанной мишенью. Возможно, что для вас тоже.



Lt.Guzza — заместитель непосредственного начальника Рэя МакКоя (т.е. вашего). Довольно противный тип. Любит подставлять людей, и умеет выходить сухим из воды. Жаден до денег и славы. Его стоит остерегаться.

толку здоровенном чане, а потом набирать ее в склеенную из двух половинок бутылку...

Да, вы верно поняли — обо всей этой ерунде в Blade Runner можно забыть. Вам придется собирать вещи, улики и прочее — но не по принципу “авось пригодится” и не принципу обшаривания каждого экрана методом мышиного тыка. Здесь нет головоломок. Как и в реальной жизни, собственно говоря. А собирать придется не только вещественные улики, но и словесные, т.е. почерпнутые из разговоров.

Феноменальная память — дар, присущий далеко не всем. И немыслимо удержать в голове весь приходящий по мере развития событий объем информации. Так оно и не надо — для подобных нужд в Blade Runner присутствует KIA (Knowledge Integration Assistant — и просьба не путать со стандартной аббревиатурой Killed In Action).

KIA — портативный персональный компьютер, предназначенный для сбора и классификации данных любого рода. В него заносятся наиболее значимые фразы из диалогов — позднее вы всегда можете их прослушать заново. Помимо того, в памяти KIA регистрируются все найденные вами предметы, по которым впоследствии можно получить дополнительную информацию. И последнее — KIA способен автоматически находить причинно-следственные связи между предметами, фразами и встреченными вами личностями. Скажем, если вы хотите разузнать максимум возможного о преступлении, расследование которого вам поручено, то просто выбираете его из списка. После этого перед вами возникает другой список, где отмечены те события, люди, предметы и фразы, которые могут иметь отношение к данному делу. Только учтите, что KIA не является истиной в последней инстанции, и конечные выводы должны делать вы. KIA — советчик и анализатор, не менее и не более.

Примите также к сведению, что у вас есть конкуренты по части сбора информации — подобные вам bladerunner’ы, которые, как и вы, также желают подзаработать на обнаружении и ликвидации репликантов. Вы правильно уловили мысль — эта работа оплачивается, и оплачивается неплохо. Оно и понятно — ведь “ликвидаторство” связано с двойным риском. Первый риск — быть убитым самому. Второй риск — по ошибке уничтожить человека, а не репликанта; человекоубийство карается по закону, и подобная “промашка” чревата превращением из охотника в жертву. Причем в охоте с удовольствием примут участие заодно и ваши бывшие товарищи из участка. Опять же — убив вас, они окончательно поставят крест на еще одном конкуренте.

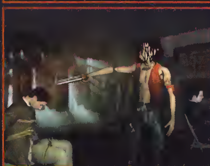
Продолжая развивать тему KIA, в полицейском участке находится некий суперкомпьютер, с которым KIA может обмениваться данными. Бывает полезно, так как ваши соперники иногда сгружают в него свежие данные о ходе своих расследований. Кстати, в Blade Runner есть персонаж, который может оказать вам одну ценную услугу — установит на KIA блокиратор, который позволит выделять некоторые сообщения с той целью, чтобы они не были доступны для скачивания в суперкомпьютер. Согласитесь — лишняя огласка вам совершенно ни к чему.

ESPER и Voigt-Kampff Test

Зайдя в зоомагазин и поболтав с изувеченным владельцем, вы можете взять у него диск, на который велась запись с видеокамеры. Впоследствии, дома или в участке, вы сможете изучить диск или любую фотографию на анализаторе видеоизображения — ESPER. Помните ту замечательную штучку в фильме, с помощью которой Деккар увеличивал фотографии с целью обнаружения улик? Вы можете использовать ESPER таким же образом — масштабировать изображения.

Далее. Voigt-Kampff Test — единственный способ выяснить, с кем вы имеете дело, с человеком или репликантом. Анализируя реакции тестируемого, данный аппарат может дать оценку его ответов. Вам кажется, что все сразу упрощается? Да, но не совсем. Процесс может оказаться долгим и довольно неприятным, причем не исключено, что VK Test даст ошибку и либо человек будет назван репликантом, либо наоборот. К тому же ни люди, ни тем паче репликанты сильно не любят VK Test, и вы можете здорово подпортить себе репутацию, тестируя всех вокруг. И, вполне возможно, даже поплатиться жизнью.





Отставка для репликанта

Кроме чисто адвенчурной линии, в Blade Runner присутствуют элементы action. Преимущественно — в перестрелках. Представляется, что как раз в данном аспекте Westwood малость схалтурила — стрельба упрощена до предела. Правая кнопка мыши — прицел, левая — выстрел.



ESPER. Выделив необходимую область на фотографии или видеоизображении, вы можете ее увеличивать

Обычно для убийства (отставки) репликанта необходимо несколько выстрелов; после каждой выпущенной пули прицел дергается и смещается, как и в реальной жизни. Но сами бои на редкость незрелищны. И еще один минус — если вы уйдете с экрана, где лежит уничтоженный противник, а затем возвратитесь на него, то труп исчезнет. Если рассматривать это в соотнесении со всей игрой, то — крайне нелогично.

Философия убийства (subject is a...)

В Blade Runner вам придется вершить судьбы конкретных людей, а также и свою судьбу. Думать, жать ли на курок. Вы почти что реально окажетесь в городе будущего — погружение в игровую атмосферу здесь достигается в величайшей степени. И вы будете чувствовать страх, горечь, уважение или... Или любовь. Вы не поверите в это, пока не начнете играть. Не поверите в возможность ситуации, когда вы ради своей любви меняете итоговый показатель в VK Test, чтобы не получить ответ “Subject Is a Replicant! Test terminated.”

Westwood Studios, еще до выхода Blade Runner, пытались уверить всех в том, что смогут возродить жанр adventure и поднять его на качественно новую ступень развития, что игра станет предметом для подражания и ориентиром. Вряд ли можно считать, что им это удалось. Потому как в ближайшее время (как минимум полгода) уровня Blade Runner не достигнет никто.

В редакции мы долго размышляли над рейтингами. И считаем их оправданными.

Андрей Шевченко

Играбельность	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Игровой интерес	9.8

Время освоения: от 0.1 до 1 часов
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо



Чаще всего побеждает тот,
кого не принимали всерьез
Эразм Роттердамский

Жанр:	Arcade/Strategy
Издатель:	MicroProse
Разработчик:	Team 17
Multiplayer:	hot seat, IPX, Интернет
Системные требования:	Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 32 Mb RAM
ОС:	Windows 95

Черви бывают дождевые и боевые

Просматривая вступительный мультфильм из Worms 2, невольно предаешься размышлениям. На экране симпатичные и внешне совершенно беззлобные червячки уничтожают друг друга, используя самые разнообразные средства прекращения червячьей жизни. Причем происходящее действо насыщено столь задорным юмором, что подчас невозможно удержаться от улыбки, когда в очередного несчастного спинномозгового попадает очередная авиабомба.

Прародителем Worms, если кто не знает, была незабываемая Scorched Earth: The Mother of All Games, которую и по сей день можно встретить на компьютерах бывалых игроков. Достижение Team 17 сводилось лишь к тому, что они дали свою интерпретацию игровой концепции Scorched Earth, максимально добавив в нее юмор, упростив интерфейс и попеременяв список оружия. А заодно, конечно же, использовав графические достижения своего времени.

У Scorched Earth были и другие подражания — однако ни одно из них не удостоилось столь же высокой популярности, как и Worms. И, следственно, продолжение "червяков" ожидалось в народе с превеликим нетерпением.

Огромнейшим достоинством первых Worms была комедийная игровая атмосфера, подававшая происходящая в юмористическом ракурсе. В продолжении разработчики сумели сохранить ее в полной мере.

Жареной червячиникой не угоститесь?..

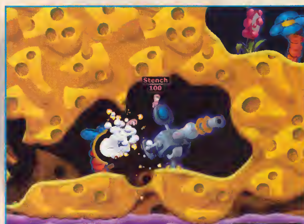
Быть может, все дело в чувстве подсознательного злорадства, возникающем в человеке при виде чужого несчастья? Как в анекдоте: "У соседа корова сегодня издохла; мелочь, а приятно!". Worms заставляли нас хохотать, когда ловко удавалось поджарить своего приятеля напалмом или пустить его ко дну взрывом динамита. Нужно лишь подобрать верный ключик к этому потаенному чувству, и вы навсегда завоюете души миллионов людей. И из этого следует очень важный вывод, касающийся непосредственно Worms. Игра ориентированна на многопользовательский режим. Если вы никогда не играли в Worms с живым соперником, трудно постигнуть истинный смысл червячных баталий. Тем более становится важен режим hot seat — схватка на одном компьютере. Так что приглашайте всех друзей–знакомых, и пусть посмотрят, что такое разрывная граната, оказавшаяся в умелых руках!

Должны ли Черви ускоряться?

Несколько слов о том что именно представляют из себя эти самые Worms 2. Это принципиальная 2D игра — вид сбоку. Впрочем, и здесь действуют некоторые настоящие физические законы: сила ветра, сила гравитации и хм... сила взрывной волны. На нелепо нагроможденных уровнях, нарисованных в лучших традициях мультипликации для самых маленьких, уютно располагаются ваши червячки. Но теперь это не просто землепрогрызчики, а вооруженные почище любого Рэмбо лихие спецназовцы. Наверное, излишне говорить, что кроме вашей команды, на карте разместился взвод



Одно из самых удобных "средств передвижения" в Worms 2 — веревка ниндзя. Почти как крюк в некоторых конверсиях Quake



Неудачный выстрел может привести к плачевным последствиям — в то время как противник останется невредим

червей кровожадного противника.

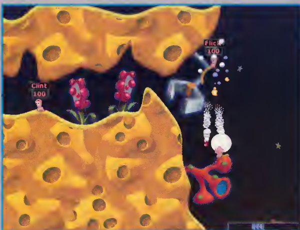
Все действия осуществляются в порядке очередности. Ходящий первым выбирает одного из своих подчиненных — наконец-то нам разрешили делать это самим, оторвавшись от стандарта Scorched Earth и приблизившись... н-да, а почему бы и нет!.. к стандартам Jagged Alliance и X-COM. Вы вручаете червю подходящее оружие из числа имеющегося в арсенале, устанавливаете траекторию выстрела, его дальность, учитываете направление ветра и... сотрясаете воздух. Но не войско противника. Совершенно нормально для первого выстрела — если только вы не прибегните к баллистическим формулам и калькуляторам. Ведь все "прикидывается на глаз". Впрочем, многое зависит и от начального расположения червей. Боевик, стоящий на возвышенности, имеет огромное преимущество над расположенным в низине бедолагой. Он его может и гранатами закидать, и бутылкой с зажигательной смесью поджечь, или просто из автомата расстрелять — кому как больше нравится.

В общем, смысл Worms 2 прежний — изведение взвода противника до полного посинения, вас от натуги либо противника от омертвения. В прямом смысле — когда червяк погибает, он тут же синеет, после чего отправляется в могилку с симпатичным крестом. Вот, собственно, и весь игровой процесс. Примитивно? Да. Интересно? Безумно!

Черви и детский сад

А теперь о постигших военно-полевые маневры изменениях. Собственно, радикальных изменений нет, и это плюс. Зато хромавшая графика первой части ушла в прошлое. Теперь и фигурки червячков, и оружие, и предметы на карте — все стало крупнее и как-то... ближе, роднее, что ли. Арсенал существенно расширился, хотя многие виды оружия недоступны в начале раундов. Их надо извлекать из странных ящиков-посылок, спускающихся на парашюте — в таких ранее приезжали power-ups.

Главные же изменения коснулись, пожалуй, двух моментов. Во-первых, теперь карты уровней генерятся каждый раз заново из заранее нарисованных элементов. А значит, можно играть до бесконечности — уровни не повторяются. Во-вторых, авторы явно постарались сделать этих маленьких проказников такими, чтобы вы полюбили их как своих родных детей... ну, или как младших братьев. До чего же симпатичные стали у них рожицы! Мало того — теперь они еще и как бы ожили! Если над вашим питомцем завис злодей с базукой, названный питомец испуганно взглянет наверх и начнет беспомощно оглядываться по сторонам в поисках укрытия. Прости, дружок, сейчас не наш ход, можешь не оглядываться, все равно тебе крышка. Если червь ранен, он начинает тяжело дышать, а если скучает — грызет яблоко. Почти материнские чувства вызывает и болтовня разговорчивых червячков. Если промахнется, то непременно прокомментирует это: "oops..." или "missed!". А если попадет под огонь врага, выкрикнет "revenge!" или "you'll regret that!". Скоро заучиваешь имена своих подчиненных, потом появляются любимчики... Короче, симулятор детского сада для взрослых.



■ Под разрывами бомб стоит червяк-герой... стоял червяк-герой



■ Винчестер обладает убойной мощностью, приличной дальностью стрельбы, да еще и "многострельностью" за ход впридачу



■ Напалм – идеальное средство для уборки снега. И ненужных червяков. Флику повезло: стоял бы он чуть пониже...

* * *

Что можно сказать в заключение о Worms 2? То, что игра великолепна? Это будет повторением. То, что в нее можно играть часами? Это совершенно очевидно. Все, кто готов посмеяться над другим и не обидеться, когда смеются над ним самим, проведут незабываемо веселое время, командуя червячьим подразделением.

Александр Сидоровский

Играбельность	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□
Мнение автора	■■■■■■■■■□
Игровой интерес	7.8

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

WarWind II
Human Onslaught

Жанр: ....Real-time стратегия
Издатель: ....Mindscape
Разработчики:........................SSI и DreamForge Entertainment
Системные требования: ......Pentium 90, 16 Mb RAM, 2 Mb VideoRAM
Рекомендуется: ....Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer: ....модем, IPX (до 4 игроков)
ОС: ....Windows 95

Ложка хороша к обеду
известная истина

Название, оканчивающееся цифрой II, неизменно свидетельствует о том, что у игры за плечами находится некое славное прошлое. Не было бы оно славным — не выпускали бы вторую часть. Прошлое WarWind II было грандиозным и трагическим одновременно.

Грандиозность его состояла в том, что данная стратегия явилась первой, реально претендовавшей на звание Warcraft-киллера. Трагедия же ее прошлого заключалась в том, что народные ожидания оказались обманутыми, и вместо киллера получился скорее камикадзе. Несмотря на ярко выраженную оригинальность, WarWind оказался нежизнеспособен по причине множественных недоработок в игровом процессе и откровенных программных багов, типа ужасно реализованной поддержки DirectX. По причине несбалансированности игровых элементов и никчемной усложненности всего и вся. По причине неприглядной графики — и так далее и тому подобное.



По соседству с фешенебельными виллами в жалких хибарках ютятся местные обитатели. Причем и там и там живут люди...

О возможном продолжении WarWind долго ничего не было слышно. И это казалось очевидным — какой смысл пытаться развивать и улучшать то, что мало кому интересно? Однако, начиная с летней выставки E3 в Атланте, информация о WarWind II стала просачиваться в массы. Разработка проистекала без большой шумихи — было немало и других в той или иной мере любопытных стратегий, которые привлекали куда как более пристальное внимание. И мало кто замечал, что очень во многих real-time стратегиях вовсю замелькали наработки, внедренные разработчиками в первом WarWind. Взять хотя бы даже прямую аналогию Clan Leader из WarWind и Commander из Total Annihilation!



Четверо едва ли не в равной степени выдающихся ученых — вот и решай, кто из них возглавит клан в грядущем сражении

Но вот, наконец, исполнился срок, и WarWind претерпел свое второе рождение. Уж не те у него конкуренты — не Warcraft, а Myth и Age of Empires, и не C&C, а Total Annihilation и Dark Reign. Каковы шансы на сей раз? Все же киллер или снова камикадзе?..

Действующие лица и исполнители

Действие второй части разворачивается там же, где и раньше – на многострадальной планете Яван. Правда, действующие лица несколько видоизменились. Как и раньше, в боевых действиях участвует четыре стороны, но из числа знакомых остались только две, да и у тех имена попеременились.

Воинственные Tha-Roon теперь составляют единое целое с исполнительными Obblinox — новое образование получило недвусмысленное название Overlords. Противостоят им свободолюбивые растения Eggra и независимые Shama-Li, ныне консолидировавшиеся в могучих S.U.N. Прочие участники конфликта – люди. Целых два клана с планеты Земля. Причем вооруженные до зубов и затянутые в защитную униформу коммандос Marines вступили в союз с Overlords, а "высокотехнологичные", но чудаковатые ученые Ascendants, защищая светлые идеалы добра и справедливости, встали на сторону S.U.N.

Каждая сторона наделена своими преимуществами и недостатками, но, как и в оригинальном WarWind, плохиши на поверку оказываются покруче. А следовательно, их легче привести к победе.

Действие I. "Откуда дровишки?"

Система добывания ресурсов подозрительно похожа на warcraft'овскую. Вылавливаете рабочего, посылаете его в лес по дрова и ждете, пока ваш дровосек нарубит хворосту и принесет охапку на склад. Отличие от Warcraft состоит лишь в том, что нарубленная древесина моментально превращается... в деньги. Все гениальное просто? Да, но не настолько. Второй ресурс – некий бутаниум. Зеленый газ, бьющий прямо из-под земли, используется в качестве топлива для машин.

[начало лирического отступления]

Сколько же всевозможных полезных ископаемых нам приходилось добывать, начиная со спайса в Dune 2! Уж чего только не перепробовали разработчики, стремясь достигнуть оригинальности за счет выдумывания новых названий! Да, господа, клоны must die. Тот случай, когда смеяться и иронизировать не хочется, хочется зевать и отправляться на похрапывание.

[конец лирического отступления]

Зато, отдадим должное, в системе



■ Вот они, грозные Overlords!.. Знакомых Tha-Roon узнаете?

производства юнитов авторам удалось проявить некое подобие фантазии. Юниты берутся не из воздуха, а набираются в близлежащих деревнях, где, согласно прописке, проживают местные жители. Напоминает Beasts&Bumpkins, а также Seven Kingdoms, появившийся приблизительно в одно время с WarWind II. Поотрывав десяток-другой крестьян от косы да плуга, далее можно методом множественных тренировок и апгрейдов выковывать из них элитные подразделения вашей победоносной армии.

Вообще, в деревнях встречаются жители пяти рас: Tha-Roon, Obblinox, Eggra, Shama-Li и Human. После записи в ряды вашей армии эти салаги сначала становятся рабочими. А уже затем рабочего можно переквалифицировать в какого-либо солдата (в какого именно — зависит от типа училища, где крестьянина будут тренировать). Дальнейшие тренировки превратят зеленого новобранца в настоящего пса войны.

Тут стоит упомянуть и еще об одном необычном нововведении. Некоторые поселяне обладают неким природным талантом, который позволяет им достигать больших высот в военной службе. Однако обнаружить (или, соответственно, не обнаружить) данный талант можно только после найма крестьянина на службу.

Действие II. "Нам песня строить и жить..."

Игровые особенности вовсе не ограничиваются перечисленными. Например, почти все юниты обладают различными умениями, которые к тому же могут и развиваться. Сюда входит и способность маскироваться/видеть скрытых врагов, и талант к бомбометанию, и магический потенциал, и многое другое. В числе "многого другого" — способность усмирять и даже приручать диких зверей и прочие экстравагантности.

Впрочем, наиболее неожиданной спец.способностью можно назвать умение некоторых жителей петь героические песни, которые в час битвы поднимают моральный дух войска, а во время строительства, в прямом смысле этого слова, помогают строить и жить.

Изменился и характер Clan Leader. Теперь их присутствует по несколько на каждую сторону. Перед началом миссии вы сами можете выбрать того руководителя, который, по вашему мнению, обладает наиболее подходящими для данной конкретной ситуации качествами.

Следующая интересная особенность, касающаяся юнитов, связана с возможностью вести отстрел противника, не выходя из здания (как сказали бы в рекламе, "не вставая с дивана"). И, что самое главное, пехотинца нельзя убить, пока не разрушены скрывающие его стены. Или пока вражеские соединения не вломятся в двери, до которых еще нужно добраться. Таким образом, при атаке базы каждый дом может быть превращен в активную огневую точку. Вот уж где поистине верна пословица "Мой дом – моя крепость". Кстати, это позволило по-новому взглянуть на защитные сооружения. У Marines, например, есть сторожевая вышка. Но ее недостаточно просто построить — на вышке должен стоять часовой. Причем у посаженного в нее пулеметчика значительно расширяется дальность обзора и стрельбы и даже почему-то увеличивается убойная сила выстрела (меткость возрастает, должно быть). К тому же, укрывшийся на вышке солдат надежно защищен от поражений, в то время как сам он может косить врагов направо и налево.



■ База морских пехотинцев. Танки вместе со сторожевой башней надежно обороняют вход в лагерь

Вообще же, в WarWind II ни один танк, вертолет или корабль не сдвинется с места, пока в нем никого нет. Собственно, было это уже и в первом WarWind. Зато теперь уничтоженный танк при желании можно вернуть в строй. Не починить поврежденный, а именно восстановить окончательно подбитый. Правда, обойдется это вам чуть ли не в стоимость пяти ферм, но иногда оно того стоит.



■ Выжженные леса — братки-экстерминаторы поработали на совесть

Действие III, последнее. "Бац, бац и мимо..."

История повторяется. Потому как несмотря на значительное число неординарных находок, WarWind II проигрывает своим конкурентам почти по всем ключевым моментам.

Во-первых, это графика, которая со времен первой игры не особо-то и улучшилась. Если юниты и здания смотрятся еще кое-как приемлемо, то ландшафт уже оставляет желать много лучшего. Слабые потуги на псевдотрехмерность не дотягивают даже до KKnD. Визуально WarWind II немногим отличается от Warcraft (скорее первого, чем второго), разве что выглядит менее приятно для глаза. Хорошо хоть, что теперь устранены проблемы с движком и игра соответствует своим заявленным системным требованиям.

Во-вторых, искусственный интеллект. По самой своей игровой концеп-

ции WarWind II предполагает высокий AI юнитов — только при его наличии вся масса игровых изобретений и новшеств может начать реально работать. Однако программист AI в DreamForge, видимо, остался тот же, что и на первой части. Нет, AI нельзя назвать совсем уж никудышным. Он никакой. Заурядный и неспособный перехитрить или удивить игрока в принципе.

В-третьих, управление. За неудобный интерфейс первый WarWind ругали, наверное, больше всего. Болезнь оказалась наследственной. Парадоксально, но теперь он стал еще более неудобен. Вероятно, разработчики посчитали, что лучший способ исправить свою ошибку — сделать систему управления... необычней. Им это удалось. И, как говорил герой Пуговкина, "бац, бац и мимо". Путаница с левой и правой клавишей мыши очень быстро начинает раздражать, про прочее и говорить не стоит — слезы наворачиваются.

Единственное неоспоримое достоинство WarWind II – его звуковое сопровождение. Шипение змееподобных Overlords и стрекотание S.U.N. придают игре яркий колорит загадочной планеты.

Финал

Если бы WarWind II вышел через три-четыре месяца после первой части, то его смело можно было бы похвалить хотя бы уже за то, что он стал значительно лучше и увлекательнее оригинала. Но...

Но. Господа, среди присутствующих найдутся поклонники навороченного до посинения Warcraft I/II с нелицеприятной графикой и идиотическим управлением? Совершенно верно — таковые поклонники нашлись бы с годик назад, и не исключено, что автор данной статьи оказался бы в их числе. Но в конце 1998 года игры, подобные WarWind II, выглядят скорее как издевательство над жанром.

Хотя, безусловно, они подчас содержат набор идей различной степени свежести, которые наверняка найдут свое воплощение во многих грядущих RTS.

Александр Сидоровский

Играбельность	■■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■□□□□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□□
Мнение автора	■■■■■■■□□□□
Игровой интерес	6.2

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

AH-64D LONGBOW 2

Жанр:	Симулятор вертолета
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Jane's Combat Simulation и Origin
Системные требования:	Pentium 133, 16 Mb RAM, 2 Mb VideoRAM
Рекомендуется:	Pentium 200, 3D уск.
Multiplayer:	IPX, Интернет, модем
ОС:	Windows 95

Известно, что самолет изобрели сумасшедшие.
Но потом явились полные безумцы и изобрели вертолет
Дональд Хоук, пилот ВВС США

На первый взгляд, Longbow 2 не слишком отличается от оригинала. Например, сохранился классический интерфейс от Origin. Главное меню представлено изображением авиабазы: каждому пункту меню соответствует одно из строений, а подменю — его интерьер. Нажатие комбинации Alt+O по-прежнему вызывает богатое меню настроек, позволяющее отрегулировать практически все параметры игры: качество графики, мастерство противника, степень реалистичности летной модели, систем вооружения и БРЭО. Все это роднит новую версию игры с предыдущей. Однако здесь сходства и заканчиваются, начинаются различия. И самое главное из них — игровая концепция. Дело в том, что Longbow — тактический вертолетный симулятор, тогда как Longbow 2 — симулятор стратегических действий целого подразделения.

Сон Веры Павловны

Как и полагается, Longbow 2 предлагает полный курс обучения в Национальном Тренировочном Центре США. Есть и аналог historical missions из оригинального Longbow. Можно даже поучаствовать в общевойсковых учениях. И, конечно, кампании. Об одной из них — Azure Rune, мы поведаем чуть позже, а сейчас перейдем к основному сценарию — Operation Fallen Crescent.

С каждым годом становится все сложнее сочинить приличный сюжет для военного симулятора. Противостояние СССР и США — не актуально, конфликт в Персидском заливе — не оригинально, война в Югославии — слишком скользкая почва. Этим, очевидно, и объясняется более чем необычная история, рассказанная в Longbow 2. А было так.

В апреле 1999 года Иран без объявления войны напал на — нет, не на Ирак — на суверенную республику Азербайджан. Дело, оказывается, было в том, что, потеряв в войне с Арменией пятую часть своей территории, Азербайджан исправился и, пересмотрев свою внутреннюю и внешнюю политику, заделался этаким образцово-показательным государством. И, что самое


■ На базе появилось новое строение — Communication (Commo) Building

главное, в результате установления дружественных отношений с Америкой и Европейским сообществом Азербайджан получил кредит в размере (держитесь крепче) восьми миллиардов долларов (US$ 8.000.000.000) на разработку каспийских нефтяных месторождений. И при этом, разумеется, не мог не попасть в сферу интересов жадных иранских властей.

Но это еще полбеды. Беда в том, что на сторону врага встала азербайджанская националистическая организация под названием Азербайджанская Милиция Джихад (!?), имевшая сильное влияние в армии. Фундаменталисты подняли в войсках бунт и практически лишили Азербайджан его военной мощи.

Судьба независимого Азербайджана была бы решена, если бы на агрессора, как снег на голову, не свалился миротворческий контингент вооруженных сил США, прибывший отстоять свободу восьмимиллиардного кредитора. А в итоге всего — вам, пилоту армейской авиации США, выпала возможность полюбоваться на заснеженные вершины Кавказа.

Вот такая коллизия. С одной стороны, данный геополитический казус вызывает улыбку, с другой — это не смешнее, чем "экологические террористы" от NovaLogic или Украина, атакующая Польшу под водительством Жириновского (Longbow 1).

Повышение в звании

Что обычно представляет собою вертолетный симулятор? Имитацию основ боевого применения двух ударных вертолетов, работающих в паре. Увы, спектр задач, решаемых таким подразделением, весьма узок. Однако Longbow 2 — не просто симулятор вертолета. Само название — Longbow 2: The Complete Combat Helicopter Simulation — говорит само за себя. Полная имитация действий боевого вертолета означает, что в игре представлены все аспекты применения армейской авиации в условиях крупномасштабных военных действий.

Итак (фанфары), впервые вашему вниманию предлагается симулятор, в котором вы выполняете роль не простого пилота, а командира целого вертолетного соединения (ура!). Под вашим началом находятся 64 человека, на каждого из которых заведена летная карта — досье, содержащее все сведения о карьере вашего подчиненного. От количества боевых вылетов до количества выпущенных патронов.



■ Сверхмалая высота — обычная для большей части полетов, и две дымовые дорожки, ознаменовавшие бесславную кончину не успевшего навестись на меня танка

Всего в вашем распоряжении 32 вертолета. Основу соединения составляют 16 боевых вертолетов AH-64A Apache и его модификации AH-64D Longbow Apache, предназначенных для проведения ударных операций и взаимодействия с наземными войсками. Но, как уже упоминалось, ударные вертолеты не могут решить весь спектр задач, поставленных перед армейской авиацией. Они не приспособлены ни для транспортировки пассажиров, ни для проведения разведки. Таким образом, для полноценной имитации необходимо создать игру, располагающую несколькими типами вертолетов, что и реализовано в Longbow 2. В состав вашего соединения входят 8 легких разведывательных вертолетов OH-58D Koiowa Warrior и 8 универсальных транспортных машин UH-60 Black Hawk. Причем зачастую вам самому придется садиться за штурвал тяжелого и неповоротливого Black Hawk или легкого и уязвимого, как бумажный голубь, Koiowa. И тогда вы поймете, что за чудесная машина этот AH-64.



■ Секунду назад этот Ми-28 лишился несущего винта

Тяжело в ученье

Поскольку далеко не все виртуозно владеют искусством управления боевым вертолетом, в Longbow 2 входит подробный инструктаж — tutorial для каждого типа вертолетов. С помощью tutorial вы научитесь пилотировать вертолет на малой высоте, совершать координированные повороты и резко снижать скорость без изменения высоты — кстати, весьма сложный маневр. Вы научитесь находить, опознавать и поражать цели, пользоваться электронными средствами противодействия — иными словами, получите весь базовый комплекс знаний, необходимых любому пилоту.

План для разрушения

Современный атакующий вертолет — чертовски крепкая штука. Тот же Apache может продолжать полет после многочисленных попаданий снарядов калибром до 23 миллиметров в корпус и до 7,62 миллиметров — в лопасти несущего винта. Конструкция и расположение двигателей предполагает, что, даже в случае поражения одного из них ракетой, второй будет продолжать функционировать. В случае полной потери масла трансмиссия сохраняет работоспособность в течение 20 минут. А чего стоит бронирование кабины? И тем не менее, нынешний уровень развития средств радиолокации, зенитной артиллерии и ракетной техники позволяет разнести подобный вертолет на кусочки за считанные секунды. Единственный залог успеха в работе вертолетного соединения — незаметность и слаженность. Противник не должен знать о вашем местонахождении до последней секунды своей жизни. А когда вы метнете в него смерть с лазерной головкой самонаведения, он, может быть, и успеет сказать "мама", но не больше. Стоит ли говорить, что без тщательного планирования это невозможно?

Longbow 2 может похвастать чрезвычайно могучим mission planner — пожалуй, самым развернутым за всю историю авиасимуляторов. Он реализован в виде программы для тактического компьютера. Перечень задач, поставленных перед вашим подразделением, включает: ударные операции, боевое патрулирование, подавление средств ПВО противника, ближнюю огневую поддержку пехотных и бронетанковых



■ На базе появилось новое строение — Communication (Commo) Building

частей, эскорт и высадку десанта. В каждой операции будет одновременно задействовано до 8 ваших экипажей, объединенных в звенья. Вам предоставляется возможность выбрать экипажи, типы вертолетов и боекомплекты, наиболее подходящие для участия в предполагаемой операции. Моделирование предстоящего полета происходит на геодезической карте театра военных действий. Звенья стартуют из разных точек — ваша задача спланировать маршрут каждого из них таким образом, чтобы пилоты могли успешно выполнить задание, не подвергаясь излишней опасности со стороны ПВО противника. В полете вы и ваши люди будете сотрудничать с подразделениями других родов войск, поэтому, чтобы не выбиться из графика, время движения от одной navpoint до другой, а также время работы по каждой цели рассчитывается с точностью до секунды.

В полете вы сможете командовать только своим ведомым — остальные звенья будут следовать инструкциям, внесенным вами в mission planner. Поэтому тщательная проработка всех деталей предстоящей операции важна не меньше, чем искусство управления вертолетом.

Винтокрылый херувим

Несмотря на сильный стратегический уклон Longbow 2, вам не удастся манкировать своими обязанностями пилота. В каждом задании придется выполнять роль ведущего одного из четырех звеньев. Летная модель Longbow 2 производит самое благоприятное впечатление. Для неуверенных в своих силах игроков предусмотрена аркадная модель полета, предоставляющая простоту управления плюс, разумеется, бессмертие и бесконечное оружие. В ином случае — выбирайте реалистичную модель полета, учитывающую не только общие законы движения летательных аппаратов с несущим винтом, но и многочисленные явления, влияющие на поведение вертолета: "эффект земли", "эффект высоты", "эффект скорости", ветер, турбулентность и так далее. Иными словами, с реализмом у Longbow 2 все в порядке — в разработке и тестировании игры принимали участие американские пилоты и специалисты, создавшие Apache компании General Electric.

Как и на настоящем Longbow Apache, перед вами два многофункциональных дисплея (MFD), с помощью которых осуществляется управление прицельно-навигационным комплексом вертолета. Можно последовательно переключать текущие функции каждого отдельного MFD, самостоятельно выбирая дистанцию сканирования и текущий способ целеуказания: FCR — Fire Control Radar или TAD — Target Acquisition Display. Но на поле боя, когда требуется повышенная концентрация внимания на управлении вертолетом и когда времени на возню с MFD не остается, удобнее воспользоваться одним из четырех master modes — предустановленных режимов работы прицельно-навигационного оборудования. Поразить цель непросто, даже если вы в совершенстве овладели сложным радарно-оружейным хозяйством Longbow Apache. К тому же, AI противника достаточно хорош, чтобы обеспечить вам максимум хлопот по спасению вашей собственной жизни. Попав в зону поражения средств ПВО, вы тотчас же услышите отрывистое звяканье снарядов по обшивке вашего вертолета и печальный голос второго пилота, сообщающего вам о пожаре одного из двигателей, падении давления масла или, чего доброго, повреждении хвостового винта. Так что, летайте как можно ниже — 25-40 футов.

Впрочем, второй пилот способен не только на панические выкрики. Он постоянно информирует вас о наличии, количестве и местонахождении приоритетных целей противника, а также сообщает об облучении вашей машины радиолокатором. Кроме того, в игре вы немы, и он вместо вас осуществляет радиоконтакт с диспетчерской. Не следует забывать и о ведомом: он способен выполнить в общей сложности двенадцать команд.

Что касается остальных шести экипажей вашего подразделения, то они более или менее точно следуют предполетным инструкциям, попутно информируя вас о ходе выполнения задания. При этом временами в эфире стоит невообразимый гвалт, поэтому, чтобы разобраться в потоке донесений, требуется некоторая сноровка.

Лучший вертолет

Все вышеизложенное характеризует новую игру с самой лучшей стороны. Но, кроме того, в Longbow 2 введено еще несколько существенных изменений.

Во-первых, это режим multiplayer. Специально для него и была разработана кампания Azure Rune. Противоборствующие стороны оснащены однотипными машинами, что вводит идеальный баланс сил.

И второе — поддержка Direct3D и 3Dfx ускорителей. Без них графика выглядит, в общем-то, неплохо, но не содержит никаких открытий — гладкие текстуры, в меру аккуратные объекты, в меру симпатичные клубы дыма. Даже тени прямоугольные. А вот с ускорителем картина радикально меняется. Вспышки, выстрелы, взрывы, дым и туман — все это смотрится просто невероятно. А действительно прозрачные линзы или стекла кабин, через которые можно разглядеть приборную доску? И это не говоря о размытых текстурах и прочем подобном. И самое главное — скорость графики становится более чем удовлетворительной. А в противном случае, при всех включенных опциях, вам не хватит и P-200 — ясное дело, Longbow 2 изначально рассчитан на ускорители.

Звуковые эффекты выполнены на достаточно высоком уровне, а вот качество музыки оставляет желать лучшего. Однако это не лишает Longbow 2 лавров великолепной и в своем роде концептуальной игры. С весьма... н-да... необычным сюжетом.

Кирилл Телятников

Играбельность	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■□□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□
Мнение автора	■■■■■■■■□□
Игровой интерес	**7.8**

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Seven Kingdoms

Хотели как лучше, получилось как всегда
современный фольклор

Жанр: ......Real–time стратегия
Издатель: ......Interactive Magic
Разработчик: ......Trevor Chan & Enlight Software
Локализация в России: ......Buka Entertainment
Multiplayer: ......модем, IPX, Интернет
Системные требования: ......Pentium, 16 Mb RAM
ОС: ......Windows 95

Начиная говорить о Seven Kingdoms, трудно сохранить объективность. Игра ожидалась с предвкушением чего-то особенного, экстраординарного. Ждали real-time стратегию, которая перешагнула бы тот заветный порог, где заканчивается безликое клонирование и начинается нечто настоящее — то, что затем становится эталоном, образцом для подражания; то, что в конечном итоге формирует жанр. Верилось, что залогом успеха станет Тревор Чан (Trevor Chan) – человек, создавший Capitalism, самый удачный и продуманный экономический симулятор на сегодняшний день.

Рецепт Seven Kingdoms прост, как многое гениальное. Берем достаточно продуманную экономическую и политическую модель из Civilization 2, разбавляем warcraft'овскими элементами... Аналогичный подход был использован и в Age of Empires — с той разницей, что там основополагающую роль играл динамизм. Здесь подход более вдумчивый — на базе стандартной real-time стратегии моделируется нечто глобальное и из ряда вон выходящее. Почти что суп из топора.

Вопрос: насколько вкусен получившийся суп и в какой степени портит его упомянутый топор?..

При первом приближении

Людей встречают, как известно, по одежке. То же самое относится и к компьютерным играм. Первое впечатление, которое производит Seven Kingdoms, – детальная проработанность, продуманность каждой мелочи. Уже в главном меню нас ожидает первый приятный сюрприз – наличие энциклопедии на манер той, что кочует по серии X-COM. Энциклопедию в RTS нельзя назвать новинкой (вспомните хотя бы Dune II) — однако возможность почерпнуть некоторую полезную информацию всегда оказывается к месту.

Смотрим дальше. Начиная игру, можно изменить практически любой параметр, включая условия победы, поведение противника, случайные события и многое другое. Здесь же мы выбираем народность, которую будем вести к мировому господству. Королевств в Seven Kingdoms, как и следует из названия, семь. Игрок сможет попробовать себя в роли повелителя китайской, греческой, японской, норманнской, персидской цивилизаций, а также племен викингов и майя. Каждый народ обладает своими отличительными особенностями. Например, персы – прирожденные лучники, тогда как другие воины овладевают этим умением лишь после долгих тренировок. Зато они слабы в ближнем бою. Норманны же прекрасно защищены броней, но из-за этого несколько медлительны. Кроме того, каждый народ имеет свою мифологию и может вызывать могущественных существ, которым поклоняется. Появление в бою феникса или, например, дракона может вселить такую панику в ряды врагов, что они попросту могут побросают оружие и в ужасе ринутся прочь.

Шпион в деревне!

Как уже было сказано в начале, больше всего Seven Kingdoms напоминает Warcraft II. Правда, тщательно обернутый в блестящую фольгу экономических и политических интриг. Но стоит снять все эти фантики, как перед вами предстает старый-добрый дедушка Warcraft во всей своей красе. Получается, Seven Kingdoms — всего-навсего очередной заурядный клон? Отнюдь. Клон – да. Но никак не заурядный.

В отличие от всех остальных представителей жанра, игра делает упор не на военные действия, а на хозяйственно-политические аспекты развития империи. Врачи говорят – если нужно сделать операцию, значит, в данном случае медицина оказалась бессильна. То же самое можно отнести и к Seven Kingdoms. Война –край-



■ Тор – суровый бог викингов. Заручившись его поддержкой, вы сможете метать молнии и насылать ураганы на селения своих недругов



■ Обратите внимание на слово Spy на одном из заводов. Крупный торговый город — поле деятельности для промышленного шпиона

нее средство, необходимое лишь в том случае, когда все прочие средства потерпели фиаско. Вот вам наглядный пример: как вы думаете, сколько есть способов присоединить к своей империи нейтральную деревню? Направить туда свою армию и перебить всех защитников? Да, этот способ мы все хорошо выучили, а что еще? Оказывается, еще можно построить возле деревни форт и задарить ее деньгами, после чего жители сами поднимут на главной площади ваш флаг. А можно попросту заслать в деревню шпиона, который будет агитировать жителей подчиниться вашей воле. Наконец, в игре есть даже возможность провести в поселок торговый путь, обеспечивая жителей всем необходимым и тем самым постепенно располагая их к себе. Чем-то напоминает предвыборную кампанию, не находите?..

Присоединив к себе какую-то из деревень, вы не только будете получать от нее налоги в казну, но и сможете нанимать селян на военную службу или обучать их различным ремеслам. Кстати, шпиона, проявившего себя с лучшей стороны в деле "психологической обработки" населения, можно в захваченном "обработанном" селении и оставить – мало ли, что им там в голову взбредет. Провинция все же...

Вообще, шпионаж – одно из мощнейших орудий в мире Семи Королевств. Что может делать шпион в большинстве стратегических игр? Правильно, добывать информацию о противнике, в лучшем случае — воровать технологии. В Seven Kingdoms ваши агенты, в дополнение к тому, могут саботировать производство, сеять бунтарские мысли среди населения, даже приобретать влиятельные посты во вражеском обществе! Так, дослужившись до генерала, у вашего шпиона появляется возможность унаследовать трон в случае смерти короля. И тогда все королевство противника переходит в ваши руки без единого выстрела.

Разумеется, с такой развитой системой шпионажа вам понадобится и контрразведка. Оставьте нескольких агентов у себя дома, и они будут присматривать за прибывающими кадрами.

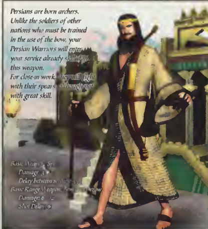
Феодальная торговля

Экономическая модель Seven Kingdoms весьма проста. В игре есть три ресурса – глина, медь и железо. При этом вам вовсе не обязательно обладать шахтами для добычи их всех, и сейчас вы поймете, почему.

Самое действенное средство поддерживать экономику на плаву — стабильная торговля. Причем вы можете торговать не только сырьем, но и произведенной продукцией. Скажем, недалеко от вашего города находятся залежи меди. Вы строите там шахту и в изобилии добываете сей ценный ресурс. Его можно просто продать, но можно и отправить на перерабатывающий завод, где из него будет произведена некая медная продукция. Очевидно, что цена исходного товара значительно выше стоимости самой меди. И на вырученные от его продажи деньги можно, например, закупить у соседей железо. Которое опять переработать и продать им же, но уже втридорога. Типичные рыночные отношения феодальной эпохи, и чувствуется влияние Capitalism.

Саму торговлю можно осуществлять множеством способов. Направлять свои торговые караваны в соседнее королевство, грузить товары на борт кораблей, попросту выкладывать их на рынке прямо у городских стен... Кроме неплохой прибыли, вы получаете от торговли и политическую выгоду: повышается ваша репутация, улучшаются добрососедские отношения.

Кстати, репутация очень важна в дипломатии. Ведь помимо заключения торговых соглашений, вы также



можете накладывать эмбарго, объединяться с другими королевствами в альянсы, объявлять войны... И другие государства будут поддерживать вас только в том случае, если ваша репутация не будет вызывать сомнений.

Наука и монстры

Для того, чтобы стать по-настоящему могущественной державой, вашему государству необходимо, во-первых, обладать высоким уровнем научного развития, а во-вторых, заручиться поддержкой полубожественных существ, покровителей вашего народа. Начнем с науки.

В отличие от большинства других real-time клонов, в Seven Kingdoms играющий получает новые технологии вовсе не с переходом от миссии к миссии. Дело здесь в том, что такого понятия, как миссия, в SK не существует вовсе. Все события, начиная со старта и заканчивая полной победой, происходят в рамках единого мира. То есть вся игра состоит, если можно так выразиться, из одной-единственной огромной миссии. А стало быть, все научные открытия совершаются по ходу игры. Для начала ваши каменщики должны возвести Wizard Tower, после чего лучшие маги королевства соберутся в ней и начнут корпеть над новыми открытиями. Например, вы



■ Да, зима в этом году ранняя. Верблюд под снегом совсем продрог



■ Иногда один город может включать в себя несколько поселений



■ Катапульта, согласно энциклопедии, основное оружие защиты... Простите... катапульта?... защиты???



■ Крошечная деревня не собирается подчиняться Великой Китайской Империи. В этом ее трагедия...

даете им указание изобрести катапульту. Они тут же принимаются за работу, и через несколько минут вы обогащаетесь очередным техническим достижением. Таким образом, добраться до заоблачных научных высот — всего лишь дело времени и денег. Банально? Зато просто.

А вот добиться благосклонности богов значительно сложнее. Строго говоря, это даже не совсем боги, а некие мифические существа, которым поклоняется тот или иной народ. Чтобы заручиться поддержкой феникса, громовержца или, скажем, дракона, необходимо построить ритуальный храм, называемый Seat of Power. Но чертежи для воздвижения подобного религиозного сооружения доступны только самым влиятельным императорам, обладающим Свитком Власти (Scroll of Power). Обрести же заветный папирус можно, лишь победив могучих монстров, обитающих в своих логовах. К слову говоря, разнообразие этих чудовищ удивит даже видавших виды поклонников 3D action. Но вот уничтожить данных существ им вряд ли окажется под силу. Эти твари настолько же опасны, насколько ужасающе выглядят. Так что охота за Свитком Власти может оказаться даже губительней войны с соседним королевством. Тренируйте ваших солдат как следует, и пусть их ведут в бой доблестные генералы!



2D для самурая

Внешне Seven Kingdoms выглядит приятно. Именно приятно, но никак не потрясающе или впечатляюще. Графика убийственно двухмерна, единственное ее оправдание — выглядит приятно для глаза. Противоположностью ей является звуковое оформление, которое можно считать едва ли не лучшим из того, чем могут похвастаться Семь Королевств. Например, японский самурай выкрикнет “Хай, Сегун!”, а китаец неохотно процедит сквозь зубы “Си”. Радует и музыка: для каждого народа она своя.

Интерфейс можно назвать незамысловатым Он не запутан и не перегружен всевозможными кнопками да менюшками. Хотя именно этого, наверное, и стоило ожидать от подобной игры, вспоминая Capitalism.

Управление – стандартное, как и во всех real-time клонах. Разве что точку назначения нужно указывать не левой, а правой клавишей мыши. Впрочем, к этому быстро привыкаешь.

...а топор остался

В игре есть много приятных компонентов, как, например, стихийные бедствия и меняющаяся погода, схватки с мифическими существами – фританами, помощь могущественных покровителей... Всего и не перечесть. Придает ли это новые краски, казалось бы, устоявшемуся (вернее, застоявшемуся) жанру real-time стратегии? Определенно, да. Вносит ли это что-то радикально новое? Однозначно, что нет. А ведь именно этой радикальной новизны мы с вами и ждали от Seven Kingdoms.

Все новинки, преподнесенные нам Тревор Чаном, оказались слишком поверхностными. Дипломатия, торговля... Да какое там! Как ни смешно, но в Seven Kingdoms проявился синдром Dark Reign: как там можно было выиграть миссию методом насылания на противника орды разномастных юнитов, даже и не думая тратить время на отдачу каждому из них серий всевозможнейших тактических команд, так и в Seven Kingdoms можно победить банальными лобовыми атаками, минимально прибегая к дипломатии и прочему ей подобному. И происходит все это действо на плоских картах, годящихся только для девяносто шестого года. Варили суп из топора, но специй то ли недоложили, то ли не те подобрали. В итоге специи отсеиваются — и остается совершенно несъедобный топор.

Всем любителям топоров рекомендуется. Всем поклонникам жанра рекомендуется. Всем тем, кто ищет любую новизну, тоже рекомендуется. Если вы не вошли в перечень, то нам остается разве что принести вам свои извинения — на уровне демо-версии, по которой было составлено preview в прошлом номере, игра представлялась куда как более значимой и увлекательной. А как полная версия появилась, так и стало очевидно, что топор — он и в Африке топор, сколько его не вари. Иными словами, не так, чтобы совсем плохо, но и ничего особо выдающегося.

Александр Сидоровский

Играбельность
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора

Игровой интерес 6.8

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

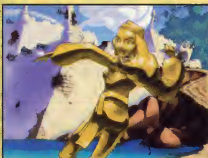
THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Не все то золото, что блестит
народная мудрость

Жанр: ....Квест
Издатель: ....LucasArts
Разработчик: ....LucasArts
Системные требования:...................Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: ....Pentium 133
Multiplayer:..отсутствует
OC: ....Windows 95

"My name's Guybrush Threepwood, and I want to be a pirate."

Именно с этого похвального решения молодого героя все и началось. Семь лет тому назад, когда свет увидела новая игра от LucasFilm Games — The Secret of Monkey Island. Прекрасно помню, как начал играть в нее на "Поиске". Помню, поскольку такое не забывается. Чтобы перейти из одной части экрана в другую, требовались целые минуты — скролинг происходил медленно. Сама же игра шла даже не в Ega, а в 4-х цветном Cga, и звук с трудом пробивался через динамик PC-Speaker'a. Но все это не имело никакого значения. The Secret of Monkey Island очаровывал настолько, что оторваться от него было невозможно. Часы превращались в минуты, а недели в дни. И все они пролетали в бесконечных попытках отыскать решения загадок, которые оказывались на пути главного героя. Солюшены ведь тогда были попросту недоступны...



■ **Извечная дилемма, что лучше: золото или женщины?..**



■ **Гайбраш и его возлюбленная Элейн: сцена духовного единения. Хмм... и не только духовного, однако, если проследить за взглядом и руками Гайбраша**

Меньше чем через два года появилась вторая часть. По крупному счету, она ни в чем не уступала первой. Однако конец ее говорил только об одном — продолжения не последует. Заклятый враг Гайбраша, капитал Ле Чак, оказался его братом, причем в конце выяснилось, что оба они — всего-навсего маленькие мальчики, решившие поиграть в пиратов. Что ж, на этом все могло бы и закончиться. Да фактически и закончилось — но и тем не менее, по прошествии стольких лет в LucasArts было принято волевое решение о том, что третьей серии, The Curse of Monkey Island, быть.

Все начинается с того, что наш герой неведомым образом оказывается посреди океана, чтобы через несколько минут быть схваченным Ле Чаком, атакующим форт, обороняемый отважной Элейн. Поразительное совпадение, неправда ли? Попытки Гайбраша вырваться из плена приводят к тому, что корабль Ле Чака терпит крушение и идет ко дну вместе с несметными сокровищами на борту. Затонув вместе с ними (в смысле — сокровищами), Гайбрашу удается найти прекрасное кольцо и, что особенно поразительно, выплыть на поверхность. Именно найденное колечко он и надевает на палец Элейн, делая ей предложение выйти за него замуж. Однако он даже и не подозревает, что на кольцо наложено страшное проклятие, превращающее любого человека, надевшего его, в золотую статую...

Непонятно, что именно расстроило Гайбраша. Столько золота, можно всю жизнь почивать на лаврах несметного богатства... Ну да ладно. В третьей части вам предстоит отыскивать кольцо, могущее снять заклятие. В добрый путь?..

Предвиденные сюрпризы сюжета

Начнем с того, что третий Monkey Island никаким образом нельзя назвать продолжением первых двух частей. Хотя бы потому, что его сюжет никак не соотносится с тем, что мы узнали из "LeChack's Revenge". Про родство Гайбраша и Ле Чака забыто, объяснение их чудесного возвращение во взрослую жизнь и вовсе напрочь отсутствует. Словом, отрезанность от сюжета первых двух игр фактически полная. Хотя из них и были взяты многие персонажи, включая, естественно, главных.

Сюжет, как таковой, также оставляет желать несколько лучшего. Все как-то слишком предсказуемо. Сначала вы находите кольцо и снимаете заклятие с Элейн, потом вас обоих похищает Ле Чак, затем вы убиваете Ле Чака и наконец-то женитесь на своей возлюбленной. Оченно интригующе. Но печальна даже не столько сюжетная штампованность, сколько ее крайняя линейность. Во время прохождения игры с вами не произойдет ровным счетом ничего неожиданного, никаких сюрпризов — все сюжетные повороты угадываются наперед. Единственной неожиданностью можно назвать разве что превращение Гайбраша в ребенка перед самым окончанием игры. До этого же сюжет развивается крайне ровно. Хотя, безусловно, сказанное относится ко всей игре в целом — по ходу развития событий постоянно случается много всего разного и увлекательного.



■ **Лимонад вам продадут в лучших традициях Monkey Island: дело в том, у кружки нет дна**

Что касается непосредственно квестовых задач, то в Monkey Island 3 они относительно логичны. Относительно — потому как, по крупному счету, присутствующие головоломки вряд ли можно назвать идеальными. Не хуже, чем в других играх жанра, но и не более того. Впрочем, похожее сейчас можно наблюдать повсеместно — достаточно вспомнить, скажем, Broken Sword 2. А если учесть, что и первые две части Monkey Island были далеко не идеальны в этом отношении...

От улыбки станет день светлей

Юмор в игре спелый и сочный. Особенно удачно получились словесные дуэли — только теперь парирующие ответы должны быть в рифму произнесенным оскорблениям. В целом, возрождение этих перепалок со времен "The Secret of Monkey Island" можно назвать состоявшимся.

Разработчики покусились даже на новомодный фильм "Ромео и Джульетта". На Plunder Island вы встретите в театре актера (и по совместительству литератора), который переделывает тексты Шекспира. Естественно, "Ромео и Джульетта" также не избежала участи попасть под его перо. Так вот, если вы не поленитесь прийти позднее на его представление, то сможете собственно-

О прохождении

Как и во втором, в третьем Monkey Island присутствует выбор уровня сложности. Различаются уровни количеством квестовых задач, которые вам придется решать по ходу игры. Так что если планируете проходить игру как минимум два раза, то сначала имеет смысл выбрать более легкий уровень. Однако потом обязательно сыграйте в Mega-Monkey, иначе вы рискуете так и не увидеть доброй трети игровых приколов.

лично наблюдать полный зал беспрестанно аплодирующих обезьян.

Остроумия игре не занимать. Чего стоит одна только фраза: "I am not crazy, my prices are." ("сумасшедший не я, а мои цены"). Говорит ее, кстати, король на Skull Island. На самом деле острову скорее подошло бы название Duck Island, что верно и подмечает Гайбраш. Вершина горы явно походит более на голову гуся, нежели на череп. А еще в игре, например, обитает некий ужасный "El Pollo Diablo, Devil Chicken". А еще... Впрочем, всего не перечислишь.

Коль на Melee Island нет возврата

Не знаю, как вы, а я искренне надеялся, что в третьем Monkey Island, как и во втором, играющий сможет ступить на незабвенный Melee Island, с которого и начались приключения Гайбраша. Поистине, побродить по нему во второй части и вспомнить события двухлетней давности было непередаваемым удовольствием.

Так вот — теперь таковое вам не представится. Ни Melee, ни прочих островов из первых игр вам в The Curse of Monkey Island посетить не придется. И хотя действие разворачивается все в том же Карибском море, острова уже совершенно другие. Теперь это Plunder Island, Blood Island, Skull Island и Monkey Island. Но не спешите радоваться — побродить по острову Обезьян вам тоже не удастся. Туда играющий попадает только под конец, причем выйти из парка дьявольских аттракционов Ле Чака нельзя. А жаль...



■ Так вот он какой... ужасный пират Ле Чимп!



■ Новая услуга в парикмахерской. Платишь один раз, при этом экономя на всех будущих стрижках

Мажорный мотив

Говоря про Monkey Island, было бы просто непростительно не вспомнить про Мишеля Ланда /Michael Land/, написавшего музыку к первым двум играм. К счастью, сделал он это и к третьей части. Так что если вы, как и я, находите вступительную тему к The Secret of Monkey Island одной из самых удачных за всю историю создания компьютерных игр, то и музыка из третьего Monkey Island не оставит вас равнодушными. Как и раньше, она прекрасно вписывается в общую игровую атмосферу, придавая ей незабываемый калорит. Жаль только, что у нас вместе с самой игрой нельзя купить ее саундтрек. А ведь на Западе таковые выпускаются, и приобрести их там не составит никакого труда. Что ж, будем надеяться, что когда-нибудь названная тенденция докатится и до России.



■ Гайбраш насильственно возвращенный в детский возраст

Пластическая операция

Пришло время сказать о главном. Рон Гилберт /Ron Gilbert/ — человек, придумавший Monkey Island, не принимал в создании The Curse of Monkey Island никакого участия. Вскоре после выхода "LeChack's Revenge" он ушел из LucasArts и стал со-основателем Humongous Entertainment. А чуть позднее им внутри этой корпорации было открыто новое подразделение, Cavedog Entertainment, творческим руководителем (creative director) которого и стал Рон. Собственно, Cavedog и разработали Total Annihilation.

Со сменой дизайнеров Monkey Island полностью поменял и свое лицо. И изменения коснулись, прежде всего, внешнего облика главных героев. Лично у меня за первые две части сформировался вполне определенный образ Гайбраша, Элейн, Ле Чака, того же Стана. Теперь вы их попросту не узнаете. Гайбраш выглядит скорее шаржем на самого себя, нежели самим собой. Элейн из прекрасного создания превратилась в весьма спорную особу, глядя на которую, совсем не горишь желанием возвращать ее в человеческий облик из облика золотой статуи. Ле Чак же с его огненной бородой даже и отдаленно не напоминает свой прежний образ. И продолжать данный список можно до бесконечности.

Третью часть делали люди, по большому счету никакого отношения к Monkey Island не имеющие. Monkey Island изначально был авторской игрой. От стартовой идеи до сценария. И автором игры был Рон Гилберт. Конечно, сделать игру "на тему" может любой. Но вот будет ли это настоящим сиквеллом — остается вопросом, и весьма значимым вопросом.



■ Узнаете? Да-да, это Стан, которого вы столь вероломно заколотили в гроб еще во второй части Monkey Island

Что нужно, чтобы сделать хит?

На первый взгляд — не так уж и много. В данном случае это испытанная временем идея, перченый юмор, мультяшно-комиксовая графика. Содержит ли это The Curse of Monkey Island? В избытке. Однако на поверку этого оказывается маловато.

Monkey Island был первым квестом, который ломал все устоявшиеся штампы. Дуэль в остроумии вместо драки на шпагах; людоеды, заботящиеся о кислотном балансе своих желудков; грог, разъедающий дно кружек; Стан, продающий разваливающиеся корабли... Что с того, что все повторено, когда это было уже тогда, семь лет назад? Действительно свежих находок в Monkey Island 3, к сожалению, нет.

Но и не в этом даже дело. Не так просто объяснить это на бумаге, но исчезло некое волшебное очарование, которое было присуще только Monkey Island. Нет — третью часть вовсе нельзя назвать неинтересной и никуда не годящейся. Напротив. Но вот только в одном ряду с первыми двумя играми The Curse of Monkey Island стоять не будет никогда.

Петр Давыдов

Играбельность	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□
Мнение автора	■■■■■■■□□□
Игровой интерес	7.6



Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

LORDS OF MAGIC

Жанр:	Фэнтезийная стратегия
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Impressions
Системные требования:	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 32 Mb RAM
Multiplayer:	модем, нуль–модем, IPX (до 4 игроков), Интернет
ОС:	Windows 95

Меняйте ваши мнения, сохраняйте ваши принципы: меняйте листья, сохраняйте корни.
В.Гюго

В начале была пустота и кромешная тьма без единого проблеска жизни. И только четверо Беспредельных (Infinite Ones) сражались между собой в бескрайней и бесформенной вселенной, разбрасывая повсюду сгустки энергии. Из этих сгустков сформировался космос с его неисчислимыми мирами и планетами. А потом энергия, заключенная в формах, стала медленно пробуждаться. Беспредельные, увлеченные битвой друг с другом, поначалу этого не заметили. А когда заметили — было уже поздно. Новая сила заточила их в Форму на одной из планет под название Урак; и стали Беспредельные Огнем, Землей, Водой и Воздухом.

Прошли миллионы лет. Постепенно зародилась жизнь. Первыми существами, появившимися на Ураке, были Великие Гиганты, черпавшие энергию из первичных источников. Так возникло поклонение первым богам — Огню, Земле, Воде и Воздуху.

Но бывшие Беспредельные не забыли о своей давней вражде и развязали новую войну — теперь уже между своими поклонниками. Потянулись тысячелетия кровавых битв. В пылу сражений никто не заметил появления новой, еще одной силы, но все прекрасно ее почувствовали: по непонятным причинам вражда перекинулась в каждый клан, и вот уже брат стал убивать брата. Вскоре новая сила открыто заявила о себе: "Я — Golgoth, Князь Смерти. Приготовьтесь к суровым мучениям".

Пришлось забыть о давних распрях. Беспредельные поделились своими знаниями с верховными жрецами Великих Гигантов. Те создали расы эльфов, людей, халфлингов, сирен и прочих существ и повели их на борьбу с приспешниками Golgoth'а. Ценой неимоверных усилий Князь Смерти был изгнан с Урака.

Наступили века благоденствия и мирной жизни. Простые смертные обустраивались на Ураке, а воспоминания об эпохальных битвах отходили в область мифов и преданий. Появились религии Жизни и Порядка. Но были и недовольные, которые стали поклоняться Хаосу и Смерти. Особенно преуспел в этом темный эльф — лорд Balkoth, сконцентрировавший в своих руках все темные силы Урака и воззвавший к Князю Смерти. Golgoth не замедлил явиться, и на Ураке снова разгорелась война...



Таков краткий пересказ космогонического сюжета, легшего в основу фэнтезийной стратегии Lords of Magic. По своей структуре игра явилась прямым продолжением Lords of the Realm 2 (также от Impressions), утилизировав не только ее игровую структуру, но и, в какой–то степени, ее программную основу. События развиваются в походовом варианте — бой же происходит в реальном времени. Что же касается системы магии, то здесь проявляется заметное сходство с Master of Magic (MicroProse).

В момент появления первых сообщений о разработке Lords of Magic немедленно поднялся вопрос, в какой степени игра окажется сходной со вторым LotR. Большинство играющих высказывалось за то, что чем дальше оторвется новый проект Impressions от своего прародителя, тем лучше. Оно и понятно — феодальная стратегия LotR2 содержала крайне упрощенно воссозданные боевые действия, напоминавшие смесь Warcraft и Siege, к которым липовыми нитками была пришита походовая схема из первой части — выращивание урожая, скармливание вечно голодным крестьянам постоянно подрастающих поголовий коров, и так далее. Поклонники real–time протестовали против необходимости возиться с "коровьим менеджментом", а любители неторопливых походовых стратегий типа The Settlers 2 не изъявляли ни малейшего желания соваться в real–time сражения. Стоит отметить также и то, что возможности для экономического и стратегического маневрирования в LotR2 были сведены к минимуму — например, дипломатия (добиться мира с соседом методом задаривания его коровами) и торговля (приехал извозчик — можно прикупить чего–нибудь съестного/строительного) находились на зачаточном уровне.

Но идейная концепция LotR2 была очень сильной — и это принесло игре известное число поклонников. Ожидалось, что в Lords of Magic будут утилизированы, максимально улучшены и развиты идеи LotR2.

Восемь цветов магии

Начав игру, вам нужно выбрать одну из восьми религий: Огонь, Земля, Вода, Воздух, Жизнь, Порядок, Хаос или Смерть. В соответствии с верованием вы возглавите одну из сказочных рас, каждая из которых наделена своими специфическими особенностями и не менее специфическими недостатками. Так, например, эльфы весьма проворны, а по части дальности и силе стрельбы их лучники не знают себе равных. Однако пехота и кавалерия эльфов весьма хрупка и не идет ни в какое сравнение с крепышами-гномами, поклоняющимися Земле.

Каждая религия обладает также своим неповторимым арсеналом магических заклинаний, которые вам еще предстоит изучить. Например, магия Жизни нацелена на исцеление раненых, воскрешение убитых, повышение защищенности своих войск, тогда как магия Огня содержит едва ли не наиболее разрушительный набор заклятий. Если вы играли в Master of Magic или Magic: The Gathering, то без труда можете представить себе весь арсенал магических средств. В общей сложности здесь насчитывается 160 заклинаний по четырем направлениям: атака, защита, переустройство территории и общая магия.



■ Самый зрелищный элемент игры — красочные баталии в режиме реального времени



■ Ваша столица — центр по сбору и менеджменту ресурсов

Три типа Героев

Как и в HoMM, в LoM введены герои, обладающие рядом способностей, отличающих их от "простых смертных". Теперь они прозываются champions и сами участвуют в битвах наряду со своими войсками. Так что герой может быть убит, хотя сделать это труднее, так как характеристики героев заметно выше, чем у их подчиненных. Участвуя в сражениях, как сами герои, так и ведомые ими войска обретают опыт и становятся заметно сильнее. Кроме того, герои делятся на три типа:

Warrior. Воин — самый сильный герой в рукопашной схватке. Под его предводительством армия быстрее всего набирается опыта. Однако воин не может применять магических заклинаний, а дальность его видения (при путешествии на местности) самая маленькая из всех героев.

Mage. Магу трудно поначалу, поскольку характеристики его атаки и защиты весьма низки. Однако добравшись до 4–5 уровня, маг становится очень грозным противником, так как может применять заклинания, способные испепелять целые армии. Кроме того, маг может разучивать новые заклинания.

Thief. Вор может обстреливать врага с дальнего расстояния, в чем его основное преимущество в сражениях. Кроме того, вор обладает рядом способностей в сфере дипломатии/шпионажа, что делает его уникальной фигурой. Дальность видения вора самая большая.

Начиная игру, вы выбираете тип Героя, который будет представлять в LoM лично вас (кстати, подобная концепция сейчас становится в достаточной мере распространенной — взять хотя бы то, что она же применена в российских "Всеслав Чародей" и "Allods"). Этот выбор типа не принципиален, поскольку в ходе игры вам все равно будут доступны любые герои. Есть лишь одно "но" — смерть подобного Героя будет означать автоматический проигрыш. Однако эта уязвимость компенсируется тем, что для выигрыша вам не нужно уничтожить все темные силы, достаточно только убить лорда Balkoth'a.

Ваше царство

С самого начала каждому игроку дается своя Столица (Capital) с построенными возле нее бараком (barrack), магической башней (magic tower) и воровской гильдией (thieves guild). В указанных зданиях нанимаются соответствующие типы героев (warrior, mage, thief) с присущими им видами воинов: в barrack — пехота и кавалерия, в magic tower — магические существа, в thieves guild — стреляющие войска, а также некие особые твари, нацеленные на разведку территории и проведение шпионских/дипломатических миссий. Кроме того, каждой магической башне автоматически придается библиотека (library), в которой можно разучивать новые заклинания.



■ Чем больше магов работает в библиотеке, тем быстрее идут исследования



■ Завоевав нейтральное селение другой расы, можно начать тренировку недоступных вам ранее типов воинов

Сама же Столица служит центром по сбору и менеджменту ресурсов, коих в игре насчитывается четыре: золото (gold), кристаллы (crystal), зль (ale) и такой "нематериальный предмет", как слава (fame). В Столице уже построены: **1)** храм (temple) — для мгновенного лечения воинов (1 crystal дает 1 health) и снятия заклятий, а также для алхимических превращений золота в кристаллы (в пропорции 3:1); **2)** рынок (market) — для продажи кристаллов и зля (в соотношении 3 к 1); **3)** магистратура (magistrate), где за 2 fame points можно получить 1 золотой; **4)** таверна (tavern). К каждому из зданий можно приписать по несколько работников, и тогда они начнут производить crystal, gold, fame и ale соответственно. Только нанять этих работников вы можете лишь из числа своих последователей (followers) — это, по сути, пятый ресурс в игре. Followers поступают к вам в конце каждой недели (через 7 ходов), и их число зависит от количества и масштаба одержанных вами побед, а также от суммарного запаса fame points.

Последователей можно также тренировать, "изготовляя" из них героев или обычных воинов. Тогда они перестают быть "бойцами невидимого фронта" и материализуются во вполне конкретных юнитах. Выгода от этого заключается в том, что воины-последователи требуют существенно меньшее жалование, чем наемники.

Есть и еще одно здание, возведенное несколько "на отшибе" от остальных. Это Great Temple — место паломничества верующих в вашу религию. С самого начала игры оно занято приспешниками Balkoth'а, и освободить это священное место является вашей первейшей обязанностью. Хотя бы потому что до этого события вам недоступен любой вид менеджмента в вашей столице, и нет и не будет ни одного последователя. Пока что вы можете рекрутировать лишь дорогостоящих наемников — однако даваемых в начале игры войск будет достаточно, чтобы освободить Great Temple без дополнительных подкреплений, если вы играете на уровне Easy. Уровень же Hard действительно оправдывает свое название — на отвоевание Великого Храма потребуется как минимум 25–30 ходов.

В своем царстве вы ничего более строить не можете, зато можете все усовершенствовать. Upgrade Столицы увеличивает максимальное число работников в каждом здании (temple, market, tavern, magistrate); upgrade магической башни позволяет большему числу магов трудиться в библиотеке (значит, исследования пойдут быстрее). Опытных героев полезно оставлять в соответствующих зданиях (воина — в barracks, мага — в mage tower, вора — в thieves guild). И дело тут не просто в защите: каждый герой "передает" своему зданию определенный процент от своего опыта, так что рекрутируемые юниты будут выходить не зелеными новобранцами, а уже поднаторевшими в своем деле вояками. Здания первого уровня способны "аккумулировать" 10% experience points героя, второго уровня — 20%, и так далее, причем передача опыта происходит за 10 ходов (с равномерным распределением по ходам).

Приключения ради опыта

Наиболее быстрый (но и рискованный) способ накопления опыта — участие в сражениях. Так что выводите свою армию из столицы — на карте вы найдете немало местечек, за которые стоит побиться. В случае удачного исхода сражения вы, прежде всего, получите некоторое количество ресурсов (золота, кристаллов, эля и славы), а также, возможно, отыщите артефакт или освободите пленников, которые присоединятся к вашей армии. Но прежде всего — стоит постараться завоевать gold mine, crystal mine, ale brewery и fame statue, приносящие соответствующие ресурсы. (Так, например, gold mine 4 уровня дает 4 единицы золота в день.) Далее, стоит обратить внимание на нейтральные селения (villages) других рас, заняв которые, вы можете построить barracks, mage tower или thieves guild соответствующей расы и таким образом набирать и иных воинов (всего же в LoM 80 различных типов юнитов).

Однако прежде обратитесь к дипломатическому экрану и посмотрите, в каких отношениях вы находитесь с той расой, на которую собираетесь напасть (различаются 11 уровней — от ярой ненависти до обожания). Ведь не надо забывать, что конечная ваша цель — уничтожение лорда Balkoth'а, а зачем вам портить отношения с миролюбивым соседом и заниматься междоусобицей? Пусть лучше он направит свою ненависть не на вас, а на Balkoth'а. Второй момент — с хорошо относящейся к вам расой можно и поторговать. Торговля происходит в виде откровенного бартера, когда вы на одну чашу весов бросаете столько-то и таких-то ресурсов, артефактов и/или заклинаний и воинов и просите за них аналогичный "коктейль". А можно и ничего не просить и преподнести им "скромный подарок" от чистого (тоже в кавычках) сердца. Тогда отношения с принявшей дар расой могут существенно улучшиться.

Real-time сражения

Битвы в LoM представляют из себя настоящее зрелище: четко и детально прорисованные фигуры воинов в 16-битной графике. Движения юнитов на фоне трехмерных ландшафтов весьма плавные и натуралистичные, а сами ландшафты соответствуют той местности, на которой ведутся сражения, и весьма разнообразны.

С каждой из сторон могут биться до 40 юнитов, причем исход сражения зависит от умелого тактического маневрирования: используя защитные свойства местности, попытаться унич-

тожить врага с расстояния, подавив его стреляющие отряды. Пехота обычно используется для прикрытия лучников, а кавалерия — для фланговых атак. Иными словами, здесь все в какой-то степени соответствует Lords of the Realm 2 — но с гораздо большими возможностями в плане тактики.

Система отдачи команд хорошо проработана и очень удобна: приказы атаковать того-то с помощью такого-то оружия или защищать того-то можно отдавать не только отдельным воинам, но и целым группам. Применение магических заклинаний вносит еще большее разнообразие. Однако с магией в битвах бывает не "все в порядке". Так, например, можно неудачно телепортировать какого-то воина и тем самым напрочь "выключить" его из сражения (скажем, зажав между скал). Впрочем, в этом случае (и не только в этом) можно все переиграть, загрузив "Last Save" — игра автоматически запоминается перед каждой новой битвой. Если не хотите сражаться сами — жмите на "auto-calculate": компьютер просчитает наиболее вероятный исход побоища и выдаст окончательный результат.

Отрицательной стороной сражений является то, что с виду трехмерный ландшафт в действительности не поддерживает всех качеств трехмерного стратегического движка. Во время боя необходимо принимать во внимание возвышенности как естественное препятствие для стрел и всего прочего метательно-стрелятельного — однако, по большому счету, этим дело и ограничивается. До той степени, в которой 3D ландшафт учитывается в Myth, LoM никак очень сильно не дотягивает.

Должно быть, поспешили...

Игрой управлять удобно, однако в интерфейсе присутствуют недоработки. Так, например, нет единой сводки по героям, войскам и объектам, находящимся в вашем распоряжении. Ведь как было бы хорошо — ткнул мышкой по герою в списке — и автоматически переместился в нужную точку карты. Вместо этого можно лишь последовательно переходить от армии к армии (но не от объекта к объекту), нажимая "+"/"-" на клавиатуре. Кроме того, информация об уровне шахт появляется лишь при их взятии. Так что затем ройтесь в своей памяти (или груде листочков) и вспоминайте, сколько ресурсов она вам дает (1 или 10) и стоит ли за нее крепко держаться.

Однако проблемы с интерфейсом — еще полбеды. Незнамо каким образом, но Sierra издала явно незаконченную версию, которая больше походит на бету, чем на финальный релиз. Например, невозможно сохраниться по комбинации Ctrl-S — вместо этого приходится открывать меню опций (Ctrl-O) и жать на "Save Game". Непорядок? Да, непорядок. Но это только начало перечня недоработок.

Крылатые юниты почему-то летают медленнее над горами, чем над открытыми пространствами. Экран сражения загружается по полминуты. В интерфейсных панелях присутствует пара неработающих кнопок. При скроллинге игра периодически вылетает. Движок подтормаживает практически на любой машине. И еще куча всего подобного.

Вскоре после появления Lords of Magic был выпущен патч, который устраняет все эти несуразности — его можно скачать с сайта www.sierra.com. Но если у вас нет выхода в Интернет, то есть вероятность, что Lords of Magic лишится для вас доброй трети своей привлекательности.

И последний недостаток в списке очевидных — Lords of Magic содержит всего одну глобальную карту для кампании. Правда, добившись успеха на стороне "добрых" сил, вы можете сыграть за лорда Balkoth'а, но это немногое меняет. Есть еще Map Editor, позволяющий как угодно перекраивать трехмерный ландшафт, однако начальное расположение столиц и вообще всех объектов на карте вы изменить не можете никак. Как следствие, вряд ли Lords of Magic сподобится достигнуть большой популярности — он слишком быстро проходится, а как следствие — слишком быстро забывается.

Прогресс или регресс?

Давайте забудем на секунду о всех вышеперечисленных недостатках и вернемся к тому, с чего начали разговор о Lords of Magic. К тому, насколько далеко смогли уйти Impressions от всего того, что было в Lords of the Realm 2.



■ Освобождение Great Temple — первейшая стратегическая задача на начальном этапе игрыа



■ От выбранной религии зависит как набор доступных вам заклинаний, так и состав вашей армии

Впрочем, если вам знакомы вторые "Лорды Королевств", то вряд ли вам составит труда ответить на данный вопрос. Impressions сделали именно то, что от них ждали. На основе прежней игровой структуры они разработали нечто совершенно новое и куда как более увлекательное.

Жаль только, что Impressions не хватило времени или желания довести свои усилия до логического завершения. Стратегия Lords of Magic не станет суперхитом. Хотя и могла бы.

Игорь Савенков, а также Иван Самойлов

Играбельность	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Игровой интерес	8.4

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

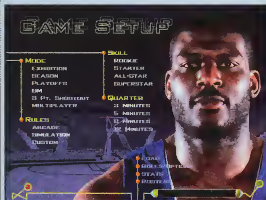


Жанр:	Спортивный симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Системные требования:	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 166+, 32 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer:	модем, IPX, split-screen
ОС:	Windows 95

Не прошло и года с момента выхода в свет NBA Live '97, как уже появилось продолжение. Согласно ожиданиям, NBA Live '98 посвящена чемпионату NBA 1997/98 годов. Столь ударные темпы производства, однако, внушают некоторые опасения — не является ли новый симулятор копией прошлогодней игры, реализованной с минимальными изменениями?..

Надменное меню

Очутившись в игровом меню, вы увидите одного из пяти известных игроков NBA, участвовавших в разработке игры. Его надменный взгляд будет неотступно сопровождать вас во время всего путешествия по опциям и настройкам, до самого до начала матча. Интерфейс NBA Live претерпел значительные трансформации в сторону упрощения. Нет больше массы загадочных иконок и кнопочек. Теперь даже впервые увидевший серию NBA Live игроман сразу разберется, что и зачем надо жать или выбирать.



■ Агрессивное меню — новый подход к оформлению?



■ Благодаря новой технологии у каждого игрока появилось собственное лицо. Узнаете старика Мэлоуна?

Появившиеся игровые возможности относятся в первую очередь к форме проведения соревнований. Так, можно провести конкурс по трехочковым броскам, предварительно определившись с количеством участников. А если вам не по душе распределение команд по дивизионам и конференциям, да и составы клубов кажутся не совсем честными, то к вашим услугам вариант игры в роли генерального менеджера. Для начала вы распределяете команды по дивизионам в соответствии с личными пожеланиями, а затем набираете состав клуба, которым собираетесь руководить. В режиме генерального менеджера можно включить одну интересную опцию, благодаря которой менеджеры остальных команд не будут безропотно соглашаться обменивать своих лучших игроков на посредственных запасных вашего клуба.

Подобно NHL '98, в NBA Live '98 можно сохраняться ~~прямо по ходу матча. Однако~~ разработчики NBA '98 оказались лояльней своих хоккейных коллег. Если в NHL, во время сезона либо плей-офф, опции Save и Quit являлись неразлучными друзьями, то в NBA можно спокойно сохраниться и продолжать игру. Для настоящих знатоков баскетбола добавлен новый уровень сложности — Superstar. Не придется скучать и начинающим тренерам. Количество комбинаций в нападении и тактических схем для игры в защите — это уж точно! — малым не покажется.

Успели!

Успели-таки разработчики обновить игру, убрав старые недостатки и внеся свежие идеи.

Начнем, пожалуй, с игроков. Отныне каждый из них является индивидуальностью в прямом смысле этого слова. А как, оказывается, мало для этого требовалось — всего-то "приклеить" фотографию лица на полигонный череп модели. И каков эффект! Особенно при повторе красивых моментов.



Естественно, количество полигонов на брата поприбавилось. Однако местами эффект от этого скорее противоположный. Теперь большие центровые игроки смахивают на не менее больших и черных (или белых) медведей, случайно забредших на баскетбольную арену и облачившихся в красивую форму.

В движения игроков добавилось разнообразия. Разыгрывающие вовсю применяют "рваный" дриблинг и множество красивых финтов, центровые агрессивно расталкивают соперников плечиком, а форварды радуют публику поднебесными полетами с последующим slam-dunk. А по-





■ Поспешные броски, производимые за секунду до окончания матча, как правило, в цель не попадают

сле оного баскетболисты вовсе не прочь повисеть на кольце, которое вполне реалистично сгибается.

Появились новые клавиши управления подопечными. Внедрены кнопки для перевода, броска сверху и пивота. Однако их использование сопряжено с рядом трудностей — пальцами совладать трудно, а кнопок на джойстике не хватает. Разрешено также выбрать перед началом игры определенного игрока и управлять в дальнейшем только его действиями. Изменился AI. Отныне защитники вместо того, чтобы свободно запускать соперников под кольцо, а затем подло накрывать их сзади, вовсю страхуют друг друга и перекрывают все проходы под щит. А с партнерами по команде стало просто приятно играть. Словом, искусственный интеллект начал вести себя более натурально, менее искусственно.



■ Виртуальные стадионы NBA Live '98 соответствуют реальным прототипам не только расцветкой покрытия пола, но и архитектурой трибун

Все виртуальней и виртуальней

Изменения в графике можно охарактеризовать как значительные. Даже без 3D ускорителей NBA Live '98 оставляет далеко позади все вышедшие до этого на PC игры спортивного жанра. Картинка смотрится потрясающе. Очертания и рисунки фигур игроков четкие (Hi–Res текстуры), паркет площадки блестит, а все, что по нему бегает, — незамедлительно отражается в нем как в зеркале. Трибуны не замерли в неподвижном восторге, а после каждого успешного действия любимой команды вскакивают и очень даже весело размахивают руками.

Добавились новые положения камеры обзора происходящих событий — всего девять. Replay показывают с самых необычных и красивых ракурсов. Однако без трехмерного ускорителя вам потребуется весьма и весьма мощная машина. А как NBA Live '98 выглядит с 3Dfx, думается, вы уже догадываетесь. Много кадров в секунду, мягко размытые текстуры и т.д.

От общей картины не отстает и звук. По залу разносятся разнообразные мелодии. Публика правильно реагирует на происходящее на площадке. Комментатор, как ему и положено, комментирует (правда, не так занятно, как в NHL '98).

Предмет для рекомендаций

Опасения и подозрения, к счастью, не сбылись. NBA Live '98 оказалась вполне самостоятельным произведением, а не косметически доработанным NBA Live '97. Иные игровые возможности и улучшенный AI вновь привлекут к игре старых фанатов. А понятный интерфейс и великолепное графическое и звуковое оформление — вот то, что безусловно понравится новичкам. Игра не имеет явных изъянов, а системными требованиями сегодня вряд ли кого удивишь. NBA Live '98 оправдала возложенные на нее надежды и дает повод вам ее рекомендовать.

Леонтий Тютелев

Играбельность	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□
Мнение автора	■■■■■■■■■□
Игровой интерес	8.3

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

СХВАТКА













Жанр:	3D action
Издатели:	GT Interactive и WizardWorks
Разработчики:	Zero Gravity и Wraithcorp
Лицензия:	Marvel Comic's
Системные требования:	полная версия Quake, Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 3D ускоритель, 24 Mb RAM
Multiplayer:	модем, IPX, Интернет
ОС:	Windows 95

Оригинал, ты потускнел от копий!
Игорь Северянин

Компания Marvel Comic's является крупнейшей на поприще создания комиксов. Среди ее наиболее удачных серий числится X–Men — вполне возможно, что вам приходилось видеть если не сам этот комикс, то созданные на его основе мультпостановки, которые одно время демонстрировались по нашему телевидению.

Компьютерно–игровой вариант X–Men (как поглядишь — целая толпа народу его ваяла!..) представляет собой классический Total Conversion неувядающего Quake и может быть причислен к экстраординарным событиям — потому как никому ещё не приходило в голову переместить действие комиксовой серии в чистом виде со страниц формата A4 в трехмерную среду жанра 3D action.

Захватчик захватчику не брат

X–Men: RoA охватывает тот период развития серии, где битва против некого суперврага с весьма показательным прозвищем Onslaught (резня) только что как благополучно завершилась. Корпус X–Men передыхает, приводя себя в порядок и зализывая боевые раны — а тем временем объявляется новый мегазлодей с еще более показательным прозвищем — Apocalypse, который умудряется заполучить в свои грязные руки чертежи, выполненные Onslaught'ом. На их основе Apocalypse создает клонирующее устройство, отлавливает X–Men'ов и изготовляет, по их образу и подобию, армию из их точных копий.

Однако некий другой супермегазлодей (ну много их тут, много!..) наблюдает за происходящим из страны вечных теней. Magneto (так зовут сего типа) вынашивает собственные планы по захвату мира, и его совершенно не устраивает тот факт, что Apocalypse может совершить захват раньше него. Дабы противостоять клонированному войску Apocalypse'a, Magneto создает ультимативное оружие, которое способно остановить полчища штампованных X–Men'ов.

Разумеется, названным орудием становитесь вы. Наполовину человек, наполовину робот, бешено сильный и снабженный руками, которые могут мгновенно преобразовываться в оружие. Ваша цель — нахождение компонентов секретного устройства, которое способно уничтожить зарвавшегося эгоиста Apocalypse'a.



В X–Men неплохо проработаны движения персонажей. Wolverine, например, передвигается грациозными прыжками. Как тигр, понимаешь...



Psylocke весьма агрессивна. И бесстрашна — сама лезет под пули. Правда, причина подобной смелости кроется в достаточно среднем уровне AI



Клон, попавший под огонь игрока, постепенно покрывается кровавыми ранами



Еще пару секунд назад он был грозным противником. Но в споре с огнеметом всякие его аргументы оказались несостоятельными

Не подходи – сожгу!

Оружие, которое вручается вам в X-Men, не отличается особой оригинальностью. Однако необычна сама "оружейная" концепция. Дело в том, что игрок изначально обладает одной-единственной суперпушкой. По желанию играющего последняя трансформируется в различные виды оружия — так что обшаривать уровни в поисках какой-нибудь завалящей ракетницы не придется. Главное — найти нужные патроны. А потом можно пострелять и из ракетницы, и из пулемета, и из плазменной винтовки.

Впрочем, единственное по-настоящему любопытное оружие среди всего доступного — огнемет. Правда, радиус его действия неоправданно низок, да и "керосин" расходуется чрезвычайно быстро, но зато каков эффект воздействия!

Перо с крыла Архангела

Команда X-Men перекочевала из комиксов почти что в полном составе, включая даже часть тех персонажей, которые включились в нее лишь на самых поздних частях серии. В игре представлены Psylocke, Gambit, Archangel, Beast, Bishop, Cannonball, Cyclops, Iceman, Phoenix, Rogue, Storm и Wolverine.

Каждый персонаж создан в точном соответствии со своим рисованным прототипом — вплоть до мельчайших деталей одежды, вплоть до формы прически. Если подходить с позиций сегодняшних стандартов 3D action, то модели сработаны немного халтурно и по качеству немного недотягивают. С другой стороны — крылатый Archangel смотрится более чем впечатляюще; он парит на небольшой высоте и обсыпает игрока стальными перьями с крыльев. Или, например, Bishop, обрушивающий на своего противника шквал плазменных зарядов и звездчатых мин более чем значительной убойной силы. Или — Psylocke, набрасывающаяся на вас с мечом в руках. Жаль только, что интеллект команды X-Men на трехмерных территориях опустился до не столь уж высокого уровня AI в Quake, а сегодня подобное представляется устаревшим. Разработчикам стоило бы уделить AI больше внимания — в противном случае игра очень многое теряет.

В прилагающейся к игре энциклопедии каждому участнику команды X-Men приписываются уникальные свойства. А то и два. Что-то типа "невероятно мощная лазерная пушка плюс ментальные атаки" или "гипнотическое воздействие, лишающее вас воли". Однако здесь уже допущен явный прокол — потому как при ближайшем рассмотрении "уникальные свойства" оказываются виденными нами тыщу раз в других переделках стандартных монстров Quake и их оружия. Все довольно прозаично, и энциклопедия оказывается не более, чем набором красивых слов.

Вообще же, наиболее слабой стороной X-Men можно считать дизайн уровней. Скучные однотонные текстуры и примитивнейшая до занудства география скоро загоняют в глубокую тоску. Оно и понятно — комиксами дизайн уровней непредусмотрен, и при разработке ему было уделено меньше всего внимания. Иначе и не объяснишь.

* * *

X-Men: The Ravages of Apocalypse можно классифицировать как достаточно средненькую Total Conversion на базе Quake, для рядового игромана интересную разве что крайне необычно для 3D action выглядящими противниками. Но, с другой стороны, X-Men является первым почином в области столь неординарной интерпретации комикса и благодаря этому не может не представлять интерес.

Жаль, что играть нам дозволено за невесть откуда взявшегося персонажа, а не за самих X-Men. Жаль, что способности X-команды реализованы крайне посредственно. Жаль, что в игре нет почти что ничего действительно стоящего, кроме самих моделей. Пожалеть можно о многом, и нельзя не согласиться с тем, что сам комикс гораздо круче, чем его обтрехмеренная конверсия (см. эпиграф). Но сыграть все равно хочется.

Иван Самойлов, Олег Полянский

Играбельность	6/10
Графика	6/10
3Dfx	7/10
Звук и музыка	6/10
Ценность для жанра	8/10
Мнение автора	6/10
Игровой интерес	6.3

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

SUB culture

Жанр:	3D adventure
Издатель:	UbiSoft
Разработчик:	Criterion Studios
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx.
Multiplayer:	отсутствует
ОС:	Windows 95

Mobili in mobilis ("подвижное в подвижном" – девиз "Наутилуса")
Жюль Верн "20000 лье под водой"

Красоты подводного мира издавна восхищали людей и будоражили воображение, побуждая творческие натуры создавать произведения литературы, живописи, а в последнее время — и компьютерные игры. Наличие некоторого воображения и творческого потенциала в этой области первыми продемонстрировали деятели из BlueByte, создав относительно красивую, но не слишком увлекательную Archimedean Dynasty. В ней игрок выполнял боевые миссии под водой, управляя субмариной и любуясь живописными океаническими ландшафтами и куда как менее живописными их обитателями.

Две трети года миновало с момента появления Archimedean Dynasty. И вот компания UbiSoft решила заполнить образовавшийся вакуум в жанре подводных симуляторов. Задумка была реализована в игрою Sub Culture, которую однако ни по одному аспекту нельзя охарактеризовать как AD–клон. Эта весьма и весьма занимательная адвентюра несет в себе массу свежих идей. А если к этому присовокупить еще и великолепное графическое оформление, то можно с уверенностью говорить о том, что у Sub Culture есть будущее.

Мыло рушит быт

Бубба Кош жил глубоко под водой — на расстоянии тридцати сантиметров от поверхности океана. По профессии он был искатель. Отыскивал и доставлял заказчикам ценный радиоактивный материал Thorium. За что и получал вознаграждение. Небольшое, но вполне достаточное для спокойной и мирной холостяцкой жизни дельце. Однако вот однажды, когда лучи солнца вскрыли подводную муть и наполнили ее переливающимся светом, некие создания, о существовании которых Бубба Кош даже и не подозревал, уронили на его маленький подводный домик гигантский кусок какого–то склизкого, но плотного вещества. Как потом выяснилось, это было мыло. Но для Буббы Коша точное научное определение данной субстанции не имело ровным счетом никакого значения, потому что его любимый, тщательно выстроенный домик был разрушен. До основания. В мире, где жил Бубба Кош, не было страховок и государственных субсидий пострадавшим от стихийных бедствий. И он оказался, если можно так выразиться, на улице. Единственным сохранившимся имуществом оказалась его небольшая субмарина, на которой он занимался поисками Thorium.

И теперь ему придется заняться торговлей, чтобы восстановить утерянное благосостояние. Впрочем, говорят, что у вольного торговца есть шанс устроиться на работу в один из враждующих Кланов. Говорят, там можно неплохо подзаработать, но задания очень небезопасны. В любом случае, Буббу Коша ожидают долгие скитания в одиночку по его маленькому подводному миру. До тех пор, пока он не соберет достаточно средств, чтобы вернуться к мирной и обыденной жизни. Без всяких приключений.

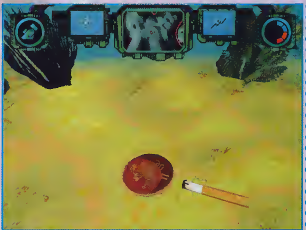
Подкультура: первое впечатление

Название Sub Culture можно трактовать как "Подводная цивилизация". И игра вполне оправдывает такое название, поскольку пилот вашей подлодки является далеко не единственным цивилизованным представителем "глубинного" мира. На поверхности океанического шельфа раскинулись целые города, вернее — подводные базы, населенные забавными маленькими человечками. Каждая база готова гостеприимно раскрыть двери дока перед миниатюрной субмариной, управляемой игроком. Там же, на базе, можно закупить новую аппаратуру либо оружие и установить его на лодку. Конечно, при условии наличия денежных средств. Количество которых в начале игры равно нулю.

Как снискать на хлеб насущный? Выполняя миссии/поручения, задаваемые руководством базы. Цели миссий могут быть самыми разными, однако на первых порах работодатели нуждаются исключительно в радиоактивном минерале под названием Thorium, мини–месторождения которого изредка встре-



И не надейтесь, что этот муаровый корабль с акульими очертаниями — ваша субмарина. Это пират, а его цель — та маленькая пузатая лодчонка, что немного впереди. Та самая, в которой находитесь вы



Происхождение этих предметов до сих пор не выяснено. Они падают сверху, извне воды. Просто кошмар! — однако сулящий прибыль — за доставку железного барахла в город я могу получить немного кредитов

чаются на дне морском. Сплавал за Thorium, очистил его в специальном заведении (Refinery), привез его на базу — и получай кредиты. Правда, стоит проанализировать ситуацию, прежде чем доставлять минерал на ту или иную подводную цитадель. Потому что основополагающие принципы рыночных отношений уже используются разумными обитателями океана. Следовательно, цены на Thorium наверняка будут различаться в разных местах. Причем разница подчас весьма заметна — до нескольких десятков процентов. Однако деньги выплачиваются не только за Thorium.

Практически на любой базе вам неплохо оплатят найденную в раковине жемчужину. Или доставленный металл, буде таковой сыщется на донной поверхности. Полновесные кредиты можно получать не только за выполненные миссии. Если вам не чужда коммерция, то стоит слегка заняться торговлей. Нужды жителей подводных станций весьма многообразны. Табак, кислород, медикаменты, металл, водоросли — купив все это на одной базе, можно продать на другой. Там, где наблюдается дефицит того или иного товара, цены на него окажутся выше средних. И на этом несложно подзаработать.

Интерактивный аквариум

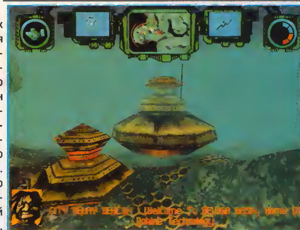
Sub Culture — не просто симулятор подлодки, но еще и целый мир со своей социологией и общественной структурой. И в процессе игры вам предстоит изучить законы, по которым живут его обитатели. Узнать, например, о гражданской войне, которую издавна ведут между собой кланы Procha и Bohine. Или о таинственной организации Brotherhood, владеющей подводной научной лабораторией — Refinery. К слову, никто не помешает вам выполнять миссии, заданные двумя враждующими кланами. Или осуществлять выгодную торговлю между ними. Однако противостояние кланов подчас приводит к ситуациям, где кому-то из работодателей понадобится напакостить противнику. Скажем, уничтожить вражеский комплекс или субмарину. Или спасти заложников, плененных врагами. И тогда придется на время отложить свои пацифистские убеждения и вступить в состояние войны с данным кланом. Впрочем, можно и не вступать, если вам не нужны выплачиваемые за выполнение миссии деньги (к слову, оплата может осуществляться также и бартерной основе: снаряжением или деньгами).

Однако стоит соблюдать баланс между услугами, оказываемыми той или иной стороне. Потому как с каждым выполненным заданием отношение к вам тех, кому был нанесен ущерб, ухудшается. И исправить положение можно только службой, сослуженной "ущемленному" клану. В игре нет четкой структуры миссий, каждая из которых необходима для успешного прохождения. То есть в полной мере реализована концепция нелинейного сюжета, которая имела место в Elite, Privateer или, если хотите, в Vangers. Это современно и актуально, тем более что все больше и больше разработчиков отказываются от линейности прохождения игр.



Подводный мир густо заселен представителями местной фауны. И близкий контакт с некоторыми из них не всегда безопасен

Однако о наличии каких-либо серьезных миссий догадываешься не сразу. После часа-другого игры складывается впечатление, что ты всю жизнь обречен собирать Thorium и заниматься торговлей. А "настоящее дело" появляется лишь спустя довольно значительное время. О конечной цели игрок со временем узнает из брифингов или объявлений на базах. Кроме того, в Sub Culture присутствует интересная система электронной почты. Время от времени вы получаете послания, в коих рассказывается о произошедших в мире Sub Culture событиях. Некоторые из этих событий — деяния ваших рук. При прочтении подобных информативных сообщений формируются некоторые понятия о способах достижения желаемого результата. Какой способ наиболее приемлем — решать вам. Можно стать мирным торговцем, копить деньги и наращивать мощность подлодки, постепенно продвигаясь к финалу. Или превратиться в добытчика "полезных ископаемых", в число которых входит Thorium и разное барахло вроде пивных пробок, выброшенных в море заботливыми людьми. Никто не мешает вам совмещать оба занятия, да еще и выполнять заданные кланами миссии. Но надо строго контролировать ситуацию, чтобы окончательно не порвать отношения с одним из кланов. Кроме того, надо остерегаться пиратов. Их субмарины очень мощны и быстроходны, а нападают они подчас безо всякой видимой причины, стоит только попасться им на глаза. Развлекаются, понимаешь ли...



В любом подводном городе вы можете подлатать субмарину, приобрести новое оружие/снаряжение, закупить товаров или получить задание — но только в случае, если налажены мирные отношения с правящим в городе кланом

Чтобы обороняться и нападать, понадобится боевое снаряжение. Стандартного электрошока, установленного на вашей лодке изначально, недостаточно для противостояния кораблям противника. Поэтому на заработанные кредиты стоит приобрести что-нибудь помощнее, например, ракетную установку. И ракеты — простые и самонаводящиеся — отдельно. Или глубинные бомбы. Или воздушный насос, выпускающий крупные пузыри, тем самым дезориентируя оппонента. Ваша субмарина может нести несколько видов оружия одновременно — и это хорошо. Не придется выбирать что-то одно. Впрочем, уже приобретенное вооружение можно до поры хранить в трюме. Переустановить его можно только на базе. Ненужное можно и продать — но только раза в два дешевле, чем оно покупалось. С чем связана такая ценовая дискриминация — непонятно.

Кроме боевого снаряжения, можно покупать еще и "мирное". Вам наверняка понадобится более мощный двигатель. Пригодится и сонар для сканирования окружающего пространства, и магнит — чтобы цеплять со дна крупные металлические предметы, вроде пробок, монет или даже подлодок. Всего на вашей субмарине имеется десять установочных мест. Значит, нельзя од-


■ Лучи света, пробивающие толщу вод, и красивейшие полигонные черепахи — лишь малая часть графических достоинств Sub Culture


■ Исследование подводных пещер в большинстве случаев представляет только теоретический интерес — ничего полезного там не найти

новременно использовать большее количество предметов снаряжения. Комбинируя их, можно подобрать оптимальное сочетание для выполнения той или иной миссии. В зависимости от установленных приборов будут меняться характеристики лодки, такие как мощность, скорость, броня и радиационная защита. Естественно, в результате попадания в подлодку из оружия либо чересчур активных контактов с поверхностью рельефа броня изнашивается. А если израсходовать все топливо для скоростного двигателя, то показатель скорости вернется к начальному.

При управлении субмариной придется учитывать все нюансы модели поведения твердого тела в воде. Например, избыточную инерцию при поворотах или передачу ударной волны на большое расстояние. С наскоку управление не освоить, но зато, повозившись, можно стать асом водных глубин.

И, как дополнение, — игровой мир весьма невелик. Его можно пересечь в любом направлении за какие–нибудь десять минут. Если учесть все возможные направления плюс подводные пещеры, то на все исследования тратится не более часа. Маловато как–то получается...

Полигонная экология

Графика полигонная. Практически полностью — от поверхности океанических ландшафтов и искусственных сооружений до подвижных обитателей подводного мира. Есть, конечно, и пара спрайтовых элементов, но на общем полигонном фоне они не слишком заметны.

Сразу оговоримся, что для полного впечатления от графики Sub Culture совершенно необходим 3D акселератор. Однако и без него увиденного на экране хватает, чтобы выставить игре Sub Culture твердые девять баллов за графику. Судите сами: около трех десятков видов морских зверей — красивейшие рыбы, темно–зеленые черепахи, многоногие крабы прорисованы тщательно и реалистично. Текстуры морского дна разнообразны и радуют глаз. Покрытые водорослями пески, огромные площади серого ила, вулканические породы и непроглядно–темные причудливые лабиринты подводных пещер смотрятся на отлично. Разработчики не обошли стороной и маленькую большую экологическую проблему загрязнения окружающей среды, в частности — моря. Неторопливо спускающиеся на дно пивные пробки и дефилирующие мимо вашей подлодки сигаретные окурки вызывают вполне обоснованное желание немедленно вступить в организацию GreenPeace.

Картину реалистичности происходящего дополняет закономерная смена дня и ночи. Причем это явление оформлено не в виде резкого гашения яркости, но плавного перехода от света к тьме. Все эти прелести составляют лишь бледное подобие того, что можно созерцать на экране при наличии 3Dfx. Что тут начинается! Краски становятся ярче. Всевозможные цветные спецэффекты — проявляется рефракция солнечных лучей, игра света и тени, исчезают резкие градации света, и прочее, и прочее. Лучше один раз взглянуть, чем пытаться воссоздать все это в воображении... Как вывод, для будущих поклонников Sub Culture приобретение 3D ускорителя становится насущной необходимостью.

Не менее любопытно и звуковое оформление Sub Culture. Звук трехмерен и неплохо передает атмосферу подводного мира. Булькают пузырьки воздуха, шумят двигатели субмарин или трещат электрические выстрелы — можно определить местонахождение источника этих звуков и ориентироваться дальше по обстановке. Кроме того, все звуки приглушены соразмерно глубине, на которой вы их слышите. И музыка — она достойна всяческих похвал. Это спокойные, “космические” мелодии, настраивающие на неторопливое изучение всех тайн океанских “глубин”.

Sub Culture forever?

В шестом номере журнала мы рискнули дать критерии популярности компьютерных игр. Был даже выведен закон, где популярность определялась качеством и оригинальностью. Sub Culture сделана качественно — это несомненно. Ее нелинейный сюжет и социологические изыски сами по себе уже не являются сверхоригинальными. Но реализованные в условиях подводного мира, они выглядят чем–то новым и неизученным. И поэтому — интересны. Еще один важный критерий — играбельность. И в Sub Culture она опять же присутствует.

Так что же — мы получили стопроцентный хит? Революция в жанре? Возможно, но... есть некоторые “но”. Скажем так: пройдя Sub Culture единожды, вы вряд ли захотите играть в нее еще раз. Несмотря даже на нелинейный сюжет и разнообразие миссий. Похоже, Sub Culture — игра на один раз. Но зато на какой!..

Олег Полянский

MISSION COMPLITED

Играбельность
Графика
3Dfx
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора

Игровой интерес 8.3

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Русский Стиль



Серверы
Графические станции
Компьтеры
любой конфигурации
с гарантией до 3 лет.

Системные блоки

P-II 266/32/3.2/Matrox 4mb	от $1410
P-200 MMX/32/3,2/Matrox 2mb	от $780
P-166 MMX/16/2.0/Trio 64V2 1mb	от $507
K6-200 MMX/32/3,2/Matrox 2mb	от $744
K6-166/16/1,6Gb/Trio 64V2 1mb	от $475



Комплектующие: Intel, ASUSTeK, Matrox
Мультимедиа: Creative, Jaz-Hipster
Факс-модемы: US Robotics
Источники бесперебойного питания: APC

Мониторы

Hitachi гарантия 3 года	
15" 500U/500ET TCO-92	$299/330
17" 630ET/611 TCO-95(92)	$599/690
19" 751ET TCO-95 NEW	$1090
21" 802ET/803ET TCO-95	$1590/1870
ViewSonic гарантия 3 года	
15" E655	$305
15" 15GS/15GA	$340/384
17" GT775/17PS	$720/690
17" 17GA/17GS	$610/595
Nokia гарантия 2 года	
15" 449 Xa	$445
17" 447 Xi	$920



Принтеры

Hewlett Packard	
DeskJet 400/670c/690c+	$165/210/270
LaserJet 6L/6P	$410/790
Epson Stylus	
200/600/800	$155/269/420
Сканеры	
Mustek	
1200 SP/1200 SP PRO	$320/715
800 II SP/600 II CD	$260/190



Мы ждем вас!



А также у нас есть разные игры!

Метро "Алексеевская" Звездный б-р. д. 21, офис 526.
Тел. /Факс: 215-5701, 215-2775, 215-2057, 215-0410, 215-5913, 215-0701
E-mail: rsprog@dol.ru www.russtyle.ru

Grand Theft Auto

Жанр:	Action
Издатель:	DMA Design Group
Разработчик:	Paradigm
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 100+, 32 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer:	модем и нуль-модем, IPX
ОС:	DOS, Windows 95

Now gun is in my hand
So tell me who's the man?
House Of Pain

В последнее время идея игры за "плохих" приходит в головы разработчиков все чаще и чаще — достаточно вспомнить Dungeon Keeper или Carmageddon (если кто считает, что массовая казнь пешеходов на автодорогах — добро, то готовы принять зту тему к обсуждению). Можно также назвать онлайновый Legal Crime, идея которого сводится к развитию преступной организации в городе и отображает хронику мафиозных войн.

Программисты из Paradigm пошли примерно по тому же пути, что и создатели Legal Crime. Название Grand Theft Auto (GTA) можно перевести как "Грандиозный Угон". Если бы этот "Угон" родился в недрах Maxis, ему наверняка присвоили бы имя типа SimGangster или что-то в подобном же духе. Как вы, наверное, догадались, смысл GTA — не столько тривиальные угоны автомобилей, сколько суровые будни гангстеров, во всей их красе и острое.

Берегись автомобиля

В мире криминала необходима высокая мобильность в передвижении. Самым подходящим средством передвижения в GTA является угнанная автомашина (мотоцикл, например, или автобус). Но можно также ходить пешком или путешествовать по городу посредством наземного метро. Ваша преступная персона до поры до времени не вызывает ни у кого интереса или подозрений. И даже угон машины не влечет быстрых и необратимых последствий. Вы можете бродить по городу, любуясь его красотами. А когда наскучит — отправиться к телефону и получить задание от босса. Тут, собственно, ваши приключения и начинаются.

Задания, которые вам даются по ходу игры, бывают и необычны, и сложны. Например, от вас могут потребовать угнать две автомашины такси и доставить их в порт, практически к борту баржи. Не успеете вы зто сделать, как окажется, что необходимо очутиться около телефона и ответить на звонок, причем через определенное количество времени. Не успели — ваши трудности. Или как вам, скажем, миссия, где требуется обнаружить грузовик, пригнать к нужному дому и вовремя из него выбраться, потому как через несколько секунд он взлетит на воздух, а затем еще и успеть смыться с места преступления?..

Любая незначительная оплошность может привести к смерти героя. Был случай, когда мне поручили расправиться с парочкой конкурентов. Я приехал в условленное место, на мне — бронежилет, при себе автомат, все как положено. Но очень неудачно вылез из машины — и мчавшийся по встречной полосе грузовик меня раздавил. Все — можно перезагружаться. Однако не спешите думать, что переходить дорогу — опасное занятие. Вовсе нет. Шоферы проезжающих автомобилей предупредительно притормаживают, разрешая пройти. Инциденты, подобные описанному выше, случаются крайне редко. Что, впрочем, не делает их менее неприятными.

Ищите ящик

Изначально ваш "герой" вооружен лишь собственными кулаками. То есть вы уже можете совершать разбойные нападения на прохожих. Правда, никакой реальной пользы зто не принесет: пострадавший со стоном повалится на тротуар, а через некоторое время встанет и отправится дальше по своим делам. Огнестрельное же оружие можно добыть из деревянных ящиков, периодически встречаемых тут и там. Кроме вооружения, ящики таят в себе некоторые полезные бонусы. Например, ускорение для автомобиля или амуницию (бронежилет). С пистолетами и автоматами надобно обращаться осторожно и применять лишь в случае необходимости. Стоит вам нечаянно пристрелить прохожего, как сразу нагрянут полицейские, и тут уж проблем не огребешься. Мирные люди, кстати, при виде оружия ведут себя весьма правдоподобно: с криками "He's got a gun!" панически разбегаются по окрестностям. Примерно такая же реакция последует, если вы решите прокатиться на машине по тротуару.

Периодически, по ходу выполнения миссии, вы обнаруживаете подсказки о том, как лучше скрыться от полицейских, или получаете пояснения по выполнению задания. Для прохождения зпизода предоставляется,



■ Никак, Carmageddon с высоты птичьего полета?



■ "Подскочи к телефонной будке в Южном Парке, держи нос по ветру — работка сыщется. Помни: если завалишься ты, то мы завалим тебя."



■ **Не на одних лимузинах тебе разъезжать — глядишь, придется и на мотоцикле с ветерком прокатиться**



■ **Трудно избежать соблазна и не потаранить шикарной тачкой пару-другую столбов. А уж придавить какого зеваку — так это святое!..**

как правило, запас из четырех жизней, который может быть пополнен в процессе игры.

GTA располагает восемью преступными персонажами: четыре особы женского пола и четыре представителя сильной половины населения планеты. Однако заметим сразу, что никакого существенного влияния на прохождение миссии или развитие игры выбор персонажа не оказывает.

Любимый город

Очень радует разнообразие машин, каждая из которых может на время стать вашей. Стоит лишь притормозить ее и нажать Enter, как ваш персонаж ловко залезет в салон и выкинет оттуда водителя. В автопарке GTA вы обнаружите современные гоночные автомобили — что-то очень похожее на Lamborghini, Porsche, Chevrolet, обычные легковушки типа “Кадиллак” или “Меркьюри”, а также разнообразные джипы, грузовички, мотоциклы, автобусы. Весь проезжающий мимо транспорт вам доступен, кроме полицейских автомобилей. Впрочем, если полицейского в салоне не окажется, то и в этих машинах можно прокатиться.

Поведение различных машин на трассе является различным. Сев за руль, к примеру, простой легковой автомашины или мощной спортивной, вы непременно почувствуете разницу. После столкновений автомобили мнутся и становятся менее мощными и менее управляемыми. Катаясь по улицам города, не старайтесь избегать столкновений и не щадите случайных прохожих — за все это даются рейтинговые очки. Опасайтесь полицейских автомобилей и ни в коем случае не врезайтесь в них — копы устроят погоню, с невероятной скоростью расставят засады по всем крупным улицам, и уйти уже не удастся.

Город, в котором происходят события, выполнен вполне реалистично. Широкие проспекты чередуются с небольшими улочками или совсем маленькими дорогами с односторонним движением. Попадаются тупики. Цель вашей поездки указывается стрелкой, хотя бывает и так, что работенку по ориентированию приходится проделывать самостоятельно, используя лишь сообщения на пейджере. Правда, карта в любом случае не помешала бы, но разработчики, как обычно, явно придерживались иного мнения. Мирные водители тщательно соблюдают правила дорожного движения, нередко своим “праведным” вождением вызывая справедливый гнев играющего.

Изменения, которые вы своей “созидательной” деятельностью вносите в жизнь города, так и остаются на всем протяжении эпизода. Так, приватизировав в самом начале игры такси, вдоволь на нем накатавшись и стукнув (само собой!) пару столбов, вы от него избавляетесь. А спустя некоторое время, проезжая по совсем другому району, вы можете встретить то же самое такси, покалеченное соответствующим вашим стараниям образом.

Преступная жизнь с высоты птичьего полета

Следить за происходящим предстоит с высоты птичьего полета, вперив взгляд строго вниз. Никаких изометрических перспектив. Вид сверху аналогичен MageSlayer или Death Rally. Строения трехмерные, а вот люди и автомобили, копошащиеся внизу — спрайты. GTA поддерживает 24-х битный цвет и несколько вариантов разрешения. В почете и 3Dfx. Акселератор убирает ненужные пиксели, размывает текстуры и ускоряет графику. В целом, картинка смотрится приятно, хотя неповторимых черт графическая часть игры содержит немного.

Великолепен звук. Он четко передает атмосферу большого города. Рев автомобилей, фразы прохожих, периодически раздающаяся откуда-то музыка. Припаркованные машины иногда попугивают сигнализацией, которая так и будет пищать, вернись вы позже на это место.

* * *

Grand Theft Auto — неординарное произведение. Это action, смахивающий на Reloaded (по духу — но не по идее, конечно, и не по графике), плюс автогонки типа Rush Hour с элементами Carmageddon — давим прохожих, мнем машины. Плюс необходимо выполнять увлекательные своей необычностью задания. Играбельность — на весьма высоком уровне. Помимо нестандартности, они обеспечивается качеством исполнения игры и отличной сбалансированностью таких компонентов, как идея, ее реализация и сложность.

Но и тем не менее. Подобно творениям типа MageSlayer или Take No Prisoners, GTA явно рассчитана на любителя подобной графики. Можно дать голову на отсечение — если бы программистам из Paradigm хватило сил реализовать перспективу от первого лица, как в Carmageddon, то успех GTA мог бы оказаться ошеломляющим. А с top-down перспективой не достигается погружения играющего в игровую атмосферу. И для настоящего успеха подобный недостаток является одним из самых критичных.

Леонтий Тютелев

Играбельность	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■□□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□
Мнение автора	■■■■■■■■□□
Игровой интерес	**7.9**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Жанр:	Футбольный симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133+, 3D уск.
Multiplayer:	Модем, IPX
ОС:	Windows 95

Есть чему поразиться. Electronic Arts ежегодно, уже на протяжении нескольких лет, выпускает продолжения своих футбольных симуляторов из серии FIFA Soccer, а интерес играющей общественности к творениям компании отнюдь не ослабевает. Напротив, каждую следующую игру поклонники ждут с нетерпением, а дождавшись, не разочаровываются. Новое продолжение, как правило, несет в себе какое-то особенное новшество: сначала это был трехмерный стадион, затем — полигонные футболисты, а теперь, в эру повального увлечения 3Dfx, игра выходит под новый популярный чипсет.

Петухи в меню

Начнем, пожалуй, с того, что FIFA 98, в отличие от разработок конкурентов, имеет официальную лицензию надвигающегося чемпионата мира во Франции. Как следствие, в меню вас постоянно будет присутствовать ставший уже популярным талисман первенства — развеселый петушок. Вообще же, интерфейс выглядит просто отлично, демонстрируя внимательное отношение авторов к разного рода мелочам. Он весьма удобен и приятен в обращении.

Говоря о игровых возможностях FIFA 98, следует отметить, что и здесь не прошла незамеченной тенденция выдвижения на первый план именно сборных команд. Отныне для клубов доступны лишь такие виды соревнований, как товарищеский матч и лига. А вот для поклонников национальных команд или болельщиков, чья сборная пропустит приближающийся чемпионат, внедрена опция, имеющая название Road To World Cup. В переводе — "Дорога к мировому кубку". Выбираем сборную, скажем, России, и начинаем отборочный турнир, который главная команда нашей страны с успехом провалила. Побеждаем болгар, выигрываем у киприотов (ничья с такой командой — разве это дело?) и — пожалуйста, россияне на чемпионате мира во Франции, причем в роли фаворита. Для любителей точной статистики следует привести некоторые цифры. FIFA 98 располагает 176 национальными сборными различных стран мира, причем все игроки в них реальные, а комментатор знает фамилию каждого наизусть. Помимо сборных, в произведении EA Sports есть клубы. Их тоже очень много. В каждом из 12 национальных чемпионатов находятся все команды первого дивизиона на прошедший сезон. Помимо всего этого, на ваш выбор предложено 17 стадионов, имеющих реальные прототипы в действительности для матчей мирового первенства и 16 стадионов для игр за клубы. Вниманию полиглотов предложено 6 различных языков. Для фанатов разнообразия — 8 динамичных точек обзора за происходящим на газоне. И, наконец, 4 вида погодных условий. Как, впечатляет?

Симуляторы и менеджмент: курс на сближение?

Вообще, тенденция подобного рода сближения прослеживается только в продукции компании EA Sports. Оно и неудивительно. Ее футбольные творения всегда, начиная с ранних разработок, отличались хорошо развитой тактической стороной. Помнится, играя в первый FIFA Soccer на 3DO (да простит меня PC), я никак не мог одолеть в полуфинале сборную команду Германии. Приятель посоветовал мне покопаться в настройках команды. В результате, насытив среднюю линию и навязав противнику прессинг, я легко победил со счетом 6:2. С той поры утекло много времени, однако тенденция только получила свое дальнейшее продолжение. Больше схем и вариантов построений, больше простора для тренерской мысли — вот отличительные черты футбольных игр от Electronic Arts.

Недавно появилась новая разработка — футбольный менеджер FIFA Soccer Manager. Не отличаясь переусложненностью, игра эта тем не менее давала отличную возможность почувствовать себя на месте тренера и главного менеджера. Тогда-то и мелькнула впервые мысль о переносе части менеджмента в симулятор. Однако мечты оставались мечтами. И вот вышел FIFA 98. Конечно, в полной мере менеджером игру назвать никак нельзя, однако те возможности, которые добавились, придают ей заметное сходство с таковым. К возможностям по установке построения игроков, персонального определения позиции на поле для конкретного футболиста, определения стартового состава и стратегии на предстоящий поединок, которые знакомы нам по предыдущим версиям игры, разработчики добавили некоторые новые опции. Во-первых, определение поведения игроков на поле (то есть акцент на атаку или защиту). Во-вторых, уровень агрессивности, с каким будут действовать спортсмены — при максимальном показателе фигурка игрока буквально задрожит от желания выйти на



■ Удар в падении с лета — одно из многочисленных красивых движений футболистов в FIFA 98



■ При штрафном ударе компьютер автоматически выбирает наиболее удобный ракурс



■ Сейчас вратарь оказался на высоте...



■ Можно сколько душе угодно махать руками, но предупреждение уже не отменишь

стадион и всех "порвать". И в-третьих, распределение ролей для выполнения штрафных свободных или пенальти. Все это входит в компетенцию тренера.

Теперь — об обязанностях менеджера. Их немного. Первая — трансферы. В FIFA 98 вы не сумеете обменять плохого футболиста вашего клуба на суперзвезду из другого. Отныне в основе всего лежат деньги. Каждый игрок имеет свою рыночную стоимость, а клуб — счет с определенной суммой денег. Поэтому для того, чтобы усилить атакующий потенциал вашей команды приобретением Алана Ширера или Алессандро Дель Пьеро, вам придется перво-наперво продать несколько самых дорогих ваших игроков в другие клубы. Вторая возможность — управление составом сборной. В FIFA 98, помимо основных игроков, существует так называемый резерв, из которого вы можете взять замену травмированному или просто не понравившемуся вам футболисту.

Поумневший компьютер

Время, потраченное программистами на создание новой серии FIFA Soccer, не прошло зазря. Новый симулятор футбола характеризуется существенно улучшенным AI компьютерных соперников. Пусть в игре нет уровней сложности, зато каждая команда обладает своим игровым подчерком и потребует от вас внесения необходимых корректив в тактику игры ваших подопечных. Компьютер же грамотно пользуется имеющимися у него игровыми ресурсами и подстраивается под вашу манеру ведения матча. И поверьте — это не пустые слова. Именно здесь-то и надо правильно сформировать состав, угадать с заменой, построением, стратегией...

Существенно выросла и зрелищность игры. Появилось множество новых движений футболистов, разнообразных жестов. Это замечаешь сразу, лишь только начинается встреча. Некоторые игроки, выйдя на стадион, приветствуют зрителей; кто-то разминается, кто-то завязывает шнурки на бутсах. Футболисты адекватно реагируют и на происходящее на поле. К примеру, если судья покажет провинившемуся красную карточку, тот, прежде чем уйти в раздевалку, красноречивыми жестами продемонстрирует рефери все, что о нем думает. А вот от радости после забитого мяча игрок может даже исполнить сальто.

Красиво и без Voodoo

FIFA 98 в полной мере проявляет уважение к тем, кто лишен акселератора. Выглядит прилично и бегает быстро. Правда, чисто визуально, FIFA 98 без акселератора почти не отличается от предыдущей части. Разве что игроки стали чуть менее угловатыми, да и текстуры изменились. Но, в общем и целом, играть очень даже можно и на Pentium 100. А вот при использовании 3Dfx на графику не нарадуется даже самый требовательный игрок. Мягкие, сочные текстуры, эффекты освещения, невероятный fps — ради этого стоит пересмотреть свое отношение к акселераторам. И купить себе, наконец, настоящий подарок. А если вы на секунду зажмуритесь, на веря тому, что предстанет перед вами на мониторе, то звук, который до вас донесется, немедленно заставит почувствовать себя на стадионе — и отнюдь не на виртуальном.

* * *

Резюмируя все вышенапечатанное, хочется еще раз порадоваться тому, что существует такая хорошая и плодовитая компания, как EA Sports, ежегодно радующая любителей компьютерного спорта новыми играми. А если вернуться к теме FIFA 98, то вердикт тут будет короток и однозначен. На сегодня это, безусловно, лучший симулятор футбола вообще и одна из лучших игр в спортивном жанре. Единственными конкурентами ей являются лишь NBA Live 98 да и NHL 98 от все тех же EA Sports.

Леонтий Тютелев

Играбельность	
Графика	
3Dfx	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Игровой интерес	8.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

ПРОТИВОСТОЯНИЕ:
Военная хроника
ЛУЧШАЯ РОССИЙСКАЯ ИГРА



DOKA media

тел. (095) 536-4652
факс: (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru
WWW.DOKA.RU

NETSTORM
ISLANDS AT WAR

Жанр:	Онлайновая real-time стратегия
Издатель:	Activision
Разработчик:	Titanic
Системные требования:	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	подключение к Интернет, модем 14.4+ Кб/сек
Multiplayer:	Интернет
ОС:	Windows 95

Тот, кто выдает себя за спасителя, рискует быть распятым.
Испанская пословица

Игровая индустрия с каждым месяцем все в большей степени ориентируется на Интернет. Выгодно, популярно, модно. Причем доступные исключительно через Интернет игры нередко блещут оригинальностью, которая и не снилась их "мирским" собратьям по жанру. Примером подобного вполне может служить NetStorm: Islands at War (рабочее название было Riftworld), разработанная на Titanic. Команде пришлось некоторое время промаяться в поисках издателя — впрочем, не так уж и долго. И похоже, что подцепившая их проект Activision не прогадала.

С недавних пор мы стараемся не особенно распространяться о чисто онлайновых играх, потому как у крайне малого числа российских игроманов есть кредитные карточки для оплаты услуг заграничных игровых серверов, да и Интернет пока что далеко не у всех. Однако NetStorm, во-первых, годится также и для одиночной игры за одним компьютером, а во-вторых, доступна для бесплатной игры на сервере Activision — www.activision.com.

Однако не станем вдаваться в детали того, как осуществляются сражения через Интернет, — лучше остановимся на том, что представляет собою NetStorm как таковая. А рассказывать об этом проще через режим для одного игрока.

Островной Тетрис

Действие NetStorm разворачивается в неком ирреальном мире, на островках суши, чудесным образом парящих в воздушном пространстве (почти как в Dreams to Reality, если подобное сравнение в данном случае уместно). Жизнь местных обитателей разбавляют постоянные войны. Как водится, кто-то с кем-то в очередной раз что-то не поделил, в результате чего в поединке за господство над воздушно-островным миром сошлись четыре клана. Каждый из них поклоняется одной из стихий: Солнцу, Дождю, Грому или Ветру. Каждый клан характеризуется собственной системой зданий и юнитов, относительно отличной от остальных. У каждого клана — одному ему свойственные преимущества и недостатки.

Изначально в распоряжении играющего находится только один остров (иногда — парочка, но это редко). На нем необходимо заложить все основные постройки. Главное сооружение - храм. На старте миссии он уже отстроен и представляет собой аналог Town Hall из Warcraft 2.

Первым делом разумно возводить Workshop - научный центр, являющийся источником всех технологий. Сразу после этого у вас, почти что из воздуха, появятся рабочие-големы, которых необходимо направить на добычу ресурсов. Ресурсы представлены магическими кристаллами, заключающими в себе мощь какой-либо стихии. Запасы кристаллов пополняются с помощью шахт, которые строятся в районах их залегания (напоминает бьющие из земли гейзеры). Искомые гейзеры расположены преимущественно на маленьких островках — причем летать ваши рабочие не обучены, так что необходимо возводить какие-то средства коммуникации между вашим островом-базой и ресурсными островками.

Таковыми средствами коммуникации выступают навесные мосты, которые составляются из глиняных фигур разной формы. Сами фигурки появляются в распоряжении игрока в случайной последовательности. Принцип построения мостов сильно напоминает Тетрис (другое сравнение — методика выстраивания крепостных стен в Rampart). Для того, чтобы провести длинный мост, порой приходится подолгу ждать появления фигуры нужной формы и размера.

Наведение мостов между островами выполняет две задачи. Первая связана с добычей ресурсов. Вторая — ведение боевых действий; ведь как иначе можно было бы добраться до окопавшегося на отдаленном острове противника?..

На службе у технологии

Военная система NetStorm, в сравнении с обычными real-time стратегиями, весьма своеобычна. Во-первых, хрупкие человеческие существа (видимо, из соображений гуманности) в войнах не участвуют, — всю "грязную работу" за них выполняют боевые машины. Более того, управлять этими машинами вам не дозволяется — в задачу играющего входит только постройка энного количества боевой техники и установка ее в желаемых точках на освоенной части игровой карты. С тем, что делать дальше, техника разберется уже без вашего участия.

Предположим, причиной вашего справедливого гнева стала вражеская ус-



Ресурсы можно добывать не только с помощью рабочих, но и специальными воздушными шарами. Правда, их частенько сбивают



Внутриигровая энциклопедия содержит все необходимые данные о юнитах и постройках

тановка, беспрестанно засылающая на вашу базу вертолетики, которые активно палят по чему ни попадя. Хотите ее уничтожить? Никаких проблем. Прокладываете к источнику неприятности "тетрисную" дорогу, в конце которой устанавливаете, скажем, стационарную плазменную пушку. Она сразу же начинает стрелять, и вскоре вертолетница противника уходит в небытие. Если же вы возжелали напустить на вражескую базу собственных винтокрылов – вместо пушки ставим аналогичную вертолетницу, и бесконечное число механических пчелок устремится на врага из ее железных недр. Стоит только помнить, что новый вертолет вылетает только, когда сбит предыдущий. Так что массовую атаку можно обеспечить только адекватным числом построек.

Однако просто все выглядит только на первый взгляд. Ведь хорошо, когда располагать установки надобно на родном острове или вблизи от него. А что, если потребовалось воткнуть ту же пушку прямо у цитадели противника? По меньшей мере, необходимо сначала провести от базы линию электропередач, которая обеспечит энергией процесс возведения нового сооружения. И не стоит забывать, что саму линию передач еще нужно защитить от массированных атак противника, которые наверняка воспоследуют. Словом, на деле все оказывается значительно труднее, чем видится поначалу.

Что интересно. Боевые и защитные установки не требуют никаких ресурсов, кроме затраченных на их строительство. Но уже потом те же самые вертолетики появляются безо всяких затрат. Странно как-то получается. Упрощение ради дополнительного динамизма? Если так, то таковой достигнут.

Тема жреца на разные лады

Возводя мосты и расставляя бастионы, подбираемся к базе неприятеля. Настала пора выигрывать. Но для этого вовсе не обязательно вырубать мечом и выжигать огнем все сооружения противника. Есть и другой путь.

Каждый клан возглавляет верховный жрец. Обычно он прячется за храмом, откуда выманить его совершенно нереально. Но стоит разрушить храм, и вот он, тут как тут. Пара прицельных выстрелов из лазерной установки, и вражеский жрец, который в принципе неубиваемый, уже молит о пощаде. И мы его пощадим, в некотором роде... Сломленного духом, доставим на алтарь в нашенском храме. Там жреца приковывают золотыми цепями, после чего святитель совершает ритуал жертвоприношения. Вражеский жрец с диким воплем проваливается в тартарары, и этап завершен.

Вообще же, сильного AI в NetStorm нет и в помине, что и понятно: игра рассчитана на Интернет. Тот же жрец — после разрушения храма и не думает убегать, стоит себе столбом и ждет, пока по нему не начнут из лазерного орудия шмалять.

И, продолжая разговор о жреце, отметим звуковые эффекты, которые сделаны на вполне достойном уровне. Разработчики не поленились записать кучу забавных wav'ов, среди которых, как вы уже поняли, особо радуют комичные ахи да охи прикованного к жертвенному алтарю жреца. И, конечно, исполненный духовной силы голос святоши, произносящий слова заклятия жертвоприношения.



■ Стационарные пушки, уничтожившие цель, уже ни на что не годны. Можно продать

Почему именно Интернет?

NetStorm крайне самобытен, хотя и не содержит ничего кардинально нового. Те же автоматические башни и пушки можно было отыскать еще в Z — там они устанавливались на крыши центральных построек. Разделение общей карты на острова нисколько не поменяло ее общего смысла: просто вместо гор появилось небо, а вместо пробивающих проходы в горах Goblins-Saboteurs из Warcraft — система установки мостов. Система принесения жреца в жертву на алтаре может быть сравнена с упрощенным Dungeon Keeper, а завершение миссии после гибели жреца ничем не отличается от "убей того-то, и миссия выиграна". Впрочем, все это, конечно же, нисколько не умаляет более чем высокой ценности NetStorm для жанра стратегии.



■ Специальная установка конструирует вертолетики буквально из воздуха. Процесс не требует никаких затрат

К недостаткам игры можно отнести, в первую очередь, низведение роли игрока до банального строителя башен и мостов. Из real-time стратегии сделали конструктор, который поначалу нравится, но вскорости надоедает по причине чрезмерной схематичности всего происходящего.

Портит общее впечатление и совершенно плоская графика — ни тебе холмов, ни тебе впадин, одни равнины да мосты. Ландшафт в NetStorm не играет ни малейшей роли, и это еще больше упрощает и аркадизирует игровой процесс.

Наверное, поэтому NetStorm и позиционируется именно как онлайновая игра. Воевать с другими игроками куда как увлекательнее — а играть одному вскорости надоедает. Плюс к тому, NetStorm, следуя правилам хорошего тона, поддерживает виртуальный chat, наличие которого значительно увеличивает интересность многопользовательских баталий.

Помимо chat, интернетовский вариант баталий в NetStorm содержит ряд положительных черт. Во-первых, есть возможность играть с модема на 14.400 — пусть и с трудом, но все же. Во-вторых, если у вас порвался connect, то всегда можно перелогиниться и вернуться к прерванной партии — вся боевая диспозиция сохраняется, на период вашего отсутствия руководство войсками захватывает компьютер. В-третьих, дозволяется обмен ресурсами между играющими. И в-четвертых, вполне удобно построена система начала новой партии на сервере: всегда доступна информация о свободных аренах и об игроках, которые находятся сейчас в мире NetStorm.

Олег Полянский,
Петр Давыдов

Играбельность	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□
Мнение автора	■■■■■■■■□□
Игровой интерес	8.0

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа
Сложность: элементарно
Знание английского: желательно

TOMB RAIDER II
STARRING LARA CROFT

Девушка не дурна, следует только заказать для нее другую раму
Г. Лихтенберг

Жанр: .... 3D adventure
Издатель: .... Eidos Interactive
Разработчик: .... Core Design
Системные требования: .... Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: .... Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D уск.
ОС: .... Windows 95

Звезда по имени Лара

После головокружительного успеха Tomb Raider игровой мир с нетерпением ожидал следующей серии похождений бесстрашной и очаровательной Лары Крофт. А тем временем сама Лара жила отдельной, вполне самостоятельной жизнью. Виртуальная красавица стала весьма популярной личностью. Ее изображения украшали обложки и развороты известных журналов, "фотографии" заполнили Интернет (причем далеко не все из них были пристойными), а имя вошло в список 50-ти самых известных представителей компьютерной индустрии. Произошел культ личности (точнее, внешности) супердевушки от Core Design. Лара Крофт как секс-символ. Лара Крофт как первая героиня-женщина в жанре трехмерного action. Нет ни одного персонажа компьютерных игр, который бы пользовался хотя бы даже похожей популярностью... То была эпидемия "крофтомании" — собственно, по этому поводу мы даже сподобились дать статью в шестом номере "Навигатора".

Однако время шло — и обнаружились еще два аспекта крофтомании, которые не были затронуты в статье. Во-первых, Eidos Interactive, издатели первого Tomb Raider, всячески подливали масла в огонь, стараясь добиться максимального интереса к Ларе со стороны игроков и этим породить ажиотажный спрос для подготовляемого к скорому релизу Tomb Raider 2. Каким образом возможно было это сделать? Eidos пошли по наиболее упрощенному пути, сделав ставку на сексуальность, — и у Лары внезапно раза в два увеличился объем груди (как если бы она была многодетной матерью), черты лица приобрели дополнительную выразительность, а одежда перестала ограничиваться одним и те же гардеробом: появились армейская куртка, синее платье, водолазный костюм и прочее подобное — единственной неизменной деталью туалета оставались разве что вечно оголенные ноги.

Что ж — Eidos более чем преуспели, и Tomb Raider 2 поклонники ждали чуть ли не как манны небесной. Однако здесь вступило в действие "во-вторых".

Знакомые пистолеты/лицо/бюст на обложке коробки Tomb Raider 2. Интригующая надпись: Starring Lara Croft. Интересно, кто ж тут все-таки главный: "снявшаяся в главной роли Лара Крофт" или сама игра?..

Фантазия на заданную тему

Долгожданный Tomb Raider 2 не отличается особо изощренным и гармоничным сценарием. Неутомимой Искательнице Приключений на этот раз понадобился древний кинжал, в коем сосредоточена мощь дракона. Зачем Ларе кинжал, хранящийся Бог знает где, а тем более мощь дракона, разработчики толком не объяснили ни в руководстве, ни во вступительном ролике. Зато они позволили играющим, просмотрев ролики, разделяющие уровни, дофантазировать все самостоятельно. Что ж, глядя на Лару, можно и дофантазировать...

Сюжет слегка обескураживает своей странностью. Закрадывается подозрение, что сперва проектировались игровые уровни, а затем уже их наскоро склеивали единой сюжетной линией. Да и пресловутые ролики, кстати, смотрятся далеко не ахти как.



Убийственная красотка — виртуальное воплощение мечтаний сексуально неудовлетворенных меньшинств

А что у вас, Ларнса, в рюкзаке?

Значительные изменения претерпели не только гардероб и не только фигура Лары, но и снаряжение. Свой старенький компас Лара выменяла на многофункциональные часы, которые способны не только указывать потраченное на прохождение уровня время, но и сообщать количество обнаруженных секретов (на каждом уровне спрятано по три статуэтки дракона), а также определять точное число преодоленных метров. Другое приятное нововведение — flares, осветительные





Поездки на моторке и снегоходе значительно уменьшают занудность прохождения уровней

шашки (правда, внешне они больше напоминают дешевые одноразовые зажигалки). Flares не способны причинить вреда противникам, но весьма полезны в исследовании темных закоулков, которые встречаются в Tomb Raider 2 довольно часто.

Фактически, если не считать "встроенные" пистолеты, то оружие — тоже снаряжение. Посему отметим, что ассортимент оружия также увеличился и теперь включает в себя еще один вид пистолетов, дробовик, автомат-пистолет "Узи", гранатомет, винтовку М-16 и даже гарпун для подводной охоты. Как и следовало ожидать, самым убойным оказывается гранатомет. Вследствие этого количество гранат для него невероятно мало — за всю игру, может, около полусотни. Остальная амуниция подбирается в местах падения врагов, поверженных твердой лариной рукой.

Готовясь к очередным приключениям, наша авантюристка научилась и некоторым новым гимнастическим трюкам. Теперь, помимо всенародно любимых сальто, кувырков и стоек на руках, Лара даже умеет весьма элегантно лазать по неровным стенам и книжным полкам.



Карабкаясь по наклонной, Лара не забывает соответствующим образом раскорячиваться для стимулирования обожания своей персоны

Что еще? Любители увековечивать особо эффектные сцены получили возможность снимать скрины по нажатию "горячих клавиш". Хотя, вероятнее всего, эта функция оставлена специально для авторов хвалебных статей.

Вокруг света за 80 дней

Проектировщики уровней оказались на высоте, создав весьма обширные и запутанные лабиринты с оригинальными ловушками и нестандартными головоломками. Можно расценивать это и с другой точки зрения: Core Design попытались вытянуть играбельность переусложнением лабиринтов. Все зависит от того, насколько вы любите ту часть Tomb Raider, где необходимо привлечь "серое вещество" — во второй части оно еще как потребуется.

Игровой процесс, как и прежде, заключается в поисках рычагов-кнопок, в решении головоломок и в бесконечном скакании по всевозможным платформам, тумбам и тому подобному, вплоть до люстр. В поисках древнего магического кинжала Ларе предстоит исследовать семнадцать различных мест, таких как Великая Китайская стена, непотопляемая Венеция, буровая вышка, горы Тибета и даже затонувший корабль. Изменения коснулись подводных областей — они стали значительно протяженней и в изобилии встречаются на большинстве уровней. А в финале бесстрашной Ларе предстоит навести порядок еще и в собственном поместье.





Хотелось бы знать, что произошло с этой зверушкой. Возможно, могучая Лара Крофт в этот день плохо позавтракала и пребывала в голодном расположении духа?..

Противники также изменились в лучшую сторону. Во-первых, они, как правило, не монстры и не киборги, а вполне натуральные бритоголовые здоровяки с дробовиками и бейсбольными битами, а также всевозможная живность — собаки, тигры, акулы и прочие им подобные. Во-вторых, плохие ребята и зверята несколько поумнели и научились достаточно эффективно сопротивляться своей неминуемой смерти, зачастую будучи наделены весьма солидной огневой мощью. Более того, по окончании некоторых уровней происходит свидание с "боссом", требующее от Лары особого поведения.

Лара с удовольствием использует подручные транспортные средства. Так, ее лихие виражи на моторной лодке на узеньких венецианских каналах смотрятся очень красиво, а пяток случайно раздавленных гондол лишь добавляет перца в кровь. Сюда можно отнести и снегоход, без которого совершенно невозможно преодолеть заснеженные вершины.

Профессия — самоубийца

По суммарному литражу пролитой в Tomb Raider 2 крови вторая часть явно не дотягивает до почетного звания "ужастик года". Врагов, по сравнению с большинством игр, довольно немного, да и гибнут они чаще всего быстро и без особых мучений. Иногда весело разваливаются на куски, поймав гранату.

Гораздо хуже обстоит дело с самой Ларой. Большинство ловушек, встречающихся на пути, смертельны. Многие головоломки требуют изощренных акробатических трюков на высоте — а падения оказываются фатальными. Избежать ошибок — практически невозможно. И проходя Tomb Raider 2, вы раз за разом слышите поистине душераздирающие звуковые эффекты вопяще-стонущего содержания, а картина безжизненного тела любимицы способна привести к депрессии любого ее истового поклонника. Подобный реализм всегда был перегибом. Если уж Лара способна долгие часы без устали крутить трехметровые сальто, то справедливо было бы сделать ее более "ударопрочной". В противном случае мы получаем секс-символ с суицидальными наклонностями.

Собирая камни

Изменения в графическом оформлении несколько разочаровывают (в смысле — не самой Лары, а игры). Динамическое освещение, которое разработчики рекламировали как нечто революционное, производит гораздо меньшее впечатление, чем в любой современной 3D игре, хотя вспышки выстрелов и отблески от осветительных ракет действительно несколько оживляют происходящее. Зато вода чудодейственным образом сохраняет завидную прозрачность даже в самых мрачных и гадких подземельях. Что же касаемо 3Dfx, то его задачи сводятся в основном к ускорению вывода графики.

Второй Tomb Raider, в сущности, представляет собою не более чем качественно выполненные дополнительные миссии к первой части. Новые уровни, катер со снегоходом, идеально проанимированная косичка, дробовик и гидрокостюм — вот перечень основных изменений. Только культовая фигура (в прямом смысле) главной героини выводит это творение в верхние строчки хит-парадов.

Но, продолжая развивать мысль, "тамбовская наездница", на который выехала вторая часть, станет заодно и могильщицей всей серии Tomb Raider. Может, Tomb Raider 2 не настолько уж и плох, но... создается впечатление, что звезда киноэкрана снялась во второсортном боевике.

Eidos сподвигли нас с вами на ожидание чуда, подобно опытному сутенеру всячески демонстрируя наиболее эффектные стороны своей виртуальной красотки. Но чуда не произошло — и поэтому мало кому по-настоящему понравился Tomb Raider 2.

Мы выставляем относительно высокие рейтинги — сплошные семерки и восьмерки. Но если бы сейчас был конец 1996 года и мы бы оценивали первую часть, то выставлены были бы преимущественно девятки и десятки.

Кирилл Кузнецов,
O_R & Sumbur,
а также Геймер

Играбельность	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□
Мнение автора	■■■■■■□□□□
Игровой интерес	7.3

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

THE TONE REBELLION

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Virgin Interactive
Разработчик:	The Logic Factory
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 16 Mb RAM
Multiplayer:	модем, нуль–модем, сеть (до 4 игроков)
ОС:	Windows 95

Успех дела зависит от упрощения.
В.Акимов

Чужое небо неестественного цвета, красноватая почва, похожая на застывшую лаву, неподвижная гладь озер, наполненных неопознаваемой голубой субстанцией. Залитый туманом исполинский лес, шляпки гигантских грибов, дымящаяся раскаленная земля, гроздья сверкающих кристаллов. Причудливой формы скалы, в высшей степени загадочные руины, древняя дорога из ниоткуда и в никуда...

Таков мир флотеров – древней и мудрой, некогда могучей расы, от которой осталась ныне лишь жалкая горстка чудом уцелевших существ. Маленькие изящные фигурки с разнообразным количеством ног и щупальцев, хоботков и глаз, неторопливо плавают в прозрачной жидкости неизвестного состава.

Мир флотеров не является ни галактикой, ни планетной системой, ни каким–либо иным привычным образованием. Просто Мир, законы которого имеют мало общего с законами нашего мира. Вселенная, где обитают флотеры, состоит из полутора десятков маленьких островов, подвешенных в пространстве и вращающихся вокруг общего центра. Попасть с одного на другой можно лишь связав их энергетическим мостом, после чего расстояние между островами уже не играет никакой роли. Однако мосты уже давно не действуют и ключи от них уже давно как потеряны.

Могущество древней расы было утрачено самым прозаическим образом. Флотеры потерпели поражение в схватке с левиафанами — агрессивными, злобными, но целеустремленными и хорошо организованными существами. Немногочисленные разрозненные племена сохранились лишь в укромных уголках Островов, а от былого могущества остались лишь крохи древних знаний.

В борьбе за выживание флотеры довольно сильно менялись, каждое племя — по своему. В конце концов, они разделились на четыре различных вида. Тарки, Зигоны, Дилы и Цефины теперь мало похожи друг на друга и обладают совершенно разными качествами и способностями.

Левиафаны же прочно укоренились на захваченных территориях и завладели почти всеми источниками Жизненной Энергии, которая в мире Островов является основой всего сущего.

Странен мир флотеров, странен и непостижим. А самое странное в нем — толстая стеклянная стена, всегда ограничивающая его с одной стороны. И за этой стеной всегда присутствует некое Существо, огромное и непонятное, более чуждое сознанию флотера, чем любой, даже самый злобный левиафан. Впрочем, Оно настроено достаточно дружелюбно и, как правило, не причиняет флотерам никакого вреда. Разве что иногда потыкает мышкой...

По другую сторону стекла

К началу игры все обстоит как обычно: Зло — одолевает, Добро — на последнем издыхании. Так что мышку в руки и — вперед. Выбрав расу, размер мира и сложность игры, вы окажетесь в одном из уголков вселенной, с горсткой флотеров–рабочих и минимальными запасами.

Единственный базовый ресурс — Жизненная Энергия (Tone) — локализован в бассейнах (Tone Pool). От того, сколько их находится под вашим контролем, зависит общий поток энергии. Его мощность, в свою очередь, определяет все остальное: потенциальную численность популяции, возможность строить здания, колдовать и вести боевые действия.

Энергия может быть преобразована в один из вторичных ресурсов — в структуру, кристаллы или магию. Структура служит для строительства и апгрейда зданий, кристаллы используются для восстановления боевых возможностей флотеров–воинов, а магия, как нетрудно догадаться, необходима флотерам–магам для творения заклинаний. Для каждого преобразования Энергии необходимо возвести соответствующее сооружение–генератор.

Помимо трех типов зданий, необходимых для производства вторичных ресурсов, придется строить множество распространителей поля (Tone Spreader). Они позволяют увеличивать подвластную территорию и захватывать все новые и новые бассейны.

Поточная экономика

Экономика лежит в основе большинства стратегий, и флотеры не менее меркантильны, чем кто–либо еще. Правда, данная компонента Tone Rebellion весьма своеобразна.

Основой всего является постоянно действующий поток энергии, измеряемый в абстрактных единицах. Мощность его, как уже говорилось, зависит от числа бассейнов. Причем нелинейно — по мере добавления новых бассейнов вклад каждого следующего уменьшается.

Поток расходуется на поддержку зданий и самих флотеров. Проще говоря, численность популяции и количество зданий в сумме не могут превышать мощности потока. Это зачастую приводит к парадоксальной необходимости разрушать собственные постройки — в противном случае можно остаться без рабочих или лишиться возможности строить новые распространители поля.

Построенный однажды, генератор обеспечивает непрерывное производство соответствующего ресурса. Производительность генераторов постоянна и абсолютно ни от чего не зависит. Поэтому при росте потребности в ресурсах достаточно просто построить еще один генератор.

Вторичные ресурсы, в отличие от энергии, можно накапливать в главном здании. В случае со структурой или кристаллами данный факт особого значения не имеет. Зато наличие запасов магии позволяет вам, например, запросто переносить здания с места на место.

Дом, который построит флотер

Вокруг каждого захваченного вами бассейна сразу же появляется несколько энергетических "водоворотов" — именно на них устанавливаются все здания. Количество "стройплощадок" ограничено, но обычно их хватает. Дефицит места может возникнуть лишь при возведении "больших" зданий, для которых годится не каждый водоворот.



■ **При хорошем уходе флотеры быстро и охотно размножаются**

Где именно возводить сооружения — совершенно не важно. В расчет следует принимать лишь расстояние, которое придется преодолевать рабочим для транспортировки ресурсов, а воинам — для подзарядки.

Строительство производится флотерами-работягами самостоятельно. Достаточно лишь указать место и тип здания, и они поволокут туда белые шарики структуры от ближайшего генератора. Если одновременно ведется несколько работ (не обязательно строительных), ваши силы распределяются между ними поровну. Однако существует возможность повысить важность той или иной стройки или даже бросить все силы на один объект, установив для него эксклюзивный приоритет.



■ Схватка с левиафаном иногда больше похожа на фейерверк

Пролетарии и маги

Быть рабочим — естественное и базовое состояние для флотера. Однако оно не единственное: кому-то надо и воевать. Для того чтобы обзавестись бойцами, необходимо построить специальное здание — аналог казармы. Там простые флотеры приобретают необходимые способности и становятся воинами. Однако, в отличие от традиционных казарм, флотеры не покидают их стены безвозвратно, а формируют клан, связанный с данным конкретным зданием. Численность клана ограничена и может составлять 3, 5 или 6 особей.

Воинствующим флотерам периодически приходится возвращаться в свой "дом" для восстановления способностей. Перезарядится они могут только в том случае, если в здании имеется запас кристаллов, который при этом расходуется. Так что на период боевых действий у простых флотеров появляется еще одна обязанность — пополнять арсеналы.

Кланом можно управлять только как единым целым, указывая цели для атаки или объекты для защиты. В рамках выданных заданий члены клана совершенно самостоятельны. Момент для возвращения к родимой базе за новым запасом мощи они выбирают сами, равно как и маршрут.

С ростом захваченной территории вам становятся доступны новые типы казарм, которые готовят более продвинутых воинов. Затем появляется возможность апгрейда, в результате которого увеличивается численность клана и крутизна его членов.

Наконец, на каком-то этапе, становится доступным строение для тренировки магов. Они, также как и воины, образуют кланы, хотя и меньшие по численности. Магам для "подзарядки" требуются не только кристаллы, но и магия. Их способности чрезвычайно разнообразны и зависят от достигнутого ими уровня.

Воюют все!

Деление флотеров на воинов и магов можно признать не совсем корректным. Дело в том, что оружием здесь не пользуется никто — его просто нет. Средства поражения, которые используют флотеры-воины, с полным правом могут быть также отнесены к магии: струи огня разнообразного цвета, метание молний, шаров пламени и прочего сверхъестественного. Каждый воинский клан наделен своим, совершенно специфическим оружием.

Маги на этом фоне выделяются только более широким спектром заклинаний: они умеют не только атаковать, но и устанавливать защиту и сбивать врага с толку.

Простые флотеры также способны сражаться, и на первых порах приходится прибегать к их помощи. Управление рабочими еще более "обобщенное", чем кланами: необходимо лишь объявить состояние войны. После этого флотеры бросают работу и нападают на всех врагов, которые оказываются в поле зрения. Благодаря своей многочисленности работяги нередко становятся грозной силой.

Синие раки и злобные кактусы

В создании врагов фантазия разработчиков игры достигла, пожалуй, своего пика. Если флотеры, при всех различиях, сохранили какие-то общие очертания и схожую пластику, то представители левиафанов кардинально отличаются друг от друга. Лишь некоторые из нападающих на вас жутких тварей имеют реальные прототипы — например, помесь синего рака со скорпионом или что-то среднее между мухой и стрекозой. Остальные вообще не похожи ни на что.

Рождаются монстры из некоего образования, которое очень трудно классифицировать как строение. "Родилка", как и сами левиафаны, имеет совершенно уникальный вид — впрочем, подобно многому другому в игре. Уничтожив ее, вы всегда обнаружите новый энергобассейн.

Мощь левиафанов не исчерпывается фауной: враги-растения не менее опасны и разноформенны. Многие из них обладают способностью поражать флотеров на расстоянии.

Весьма зловредным противником стоит считать споры. Безобидные сами по себе, они способны заразить ваш энергетический бассейн, после чего он уже не будет вашим. И если вовремя не уничтожить заразу, на этом месте появится новая "родилка". Иногда споры заражают "водовороты", но в этих случаях все ограничивается появлением очередного растения.

Говорить об AI противника в Tone Rebellion не имеет особого смысла — слиш-

ВЬЮГА В ПУСТЫНЕ
ТАКТИКА
СКОРО
DOKA
тел. 536-4020, 536-4652 факс 536-5887
e-mail: doka@doka.ru, WWW.DOKA.RU



■ **Растения — не менее серьезные противники, чем монстры**

ком просты здесь боевые действия. Хотя отдельные признаки разума у тварей имеются: они редко нападают в одиночку, предпочитая дожидаться, пока не сформируется группа из 3–4 монстров. А синие раки – те просто гениальны. Вместо того, чтобы биться с вашим заслоном, они прямиком несутся к ближайшему распространителю поля и разносят его в считанные секунды.

Дискретный реалтайм

В Tone Rebellion нет миссий – захват Архипелага производится на одном дыхании. Структура игры больше напоминает традиционные action, а острова играют роль уровней. Выбив левиафанов с одного из них, вы можете сколько угодно отдыхать, восстанавливать запасы ресурсов, строить новые здания и разрушать уже не нужные распространители поля. Противник не умеет перемещаться между островами и совершенно не готовится к вашему вторжению. Собственно говоря, real-time в обычном своем понимании начинается лишь после того, как вы вламываетесь на очередной вражеский остров.

Еще одна особенность игры — приблизительно равная сложность прохождения островов-уровней. Колебания имеют место, однако говорить о линейном нарастании сложности не приходится. Вдобавок у вас всегда есть возможность выбора следующего острова из нескольких. Даже средоточие зла, центральный остров, не обязательно окажется последним.

Бесполезные навыки

Параллельно с завоеванием островов вам предстоит заниматься и еще одним интересным делом. А именно — собирать и пристраивать на место артефакты. Древние флотеры оставили после себя их целую кучу, а на каждом острове — некое волшебное место. При помещении туда соответствующей пары артефактов оно вновь начинает действовать, давая вашим флотерам новые знания и, якобы, новые силы. По крайней мере, так полагают создатели Tone Rebellion. На самом деле никаких изменений невооруженным глазом не видно. Конечно, если вооружиться... Думается, именно в таком состоянии и пребывали разработчики во время создания своей игры.

Как бы то ни было, поиск и подбор необходимых артефактов — дело увлекательное само по себе. Кроме того, все приобретенные знания понадобятся на завершающей стадии, после того как противник будет разгромлен.

Только вперед!!! или... только назад

По всем формальным признакам Tone Rebellion — real-time стратегия. Ресурсы добываются, здания строятся, юниты воюют, время идет... Ну просто классический представитель жанра! Однако как только вы начинаете играть, эта стройная картина моментально рушится.

Прежде всего, для подобных игр совершенно нетипичен предлагаемый здесь вид на игровое поле. Сбоку. В аркадах или квестах — это обычное дело, но вот в стратегии... Да и само "поле" таковым не является, поскольку, увы, — одномерно. Иначе и не скажешь! Пространство острова протянулось слева направо на несколько экранов, глубины нет и в помине, а высота ограничивается размерами экрана за вычетом рабочей панели. Очень похоже на игровое поле Mortal Kombat, только вместо пары каратистов — толпа мелких флотеров.

Более того, вертикальные перемещения юнитов — чистая условность, поскольку они имеют обыкновение "плавать" вокруг той точки, в которую вы их направили. А их "зрение" и дальнобойность существенно превосходят высоту экрана.

Так что все боевые действия ведутся исключительно слева направо и справа налево. Естественно, шансы блеснуть тактическим гением сильно уменьшаются.

Еще одна "нестратегическая" черта — падение сложности по мере приближения к финалу. Численность флотеров, мощь армии, объем доступных ресурсов – все это растет по мере захвата новых территорий. Если сила врага и увеличивается, то значительно медленнее. Поэтому последние острова вы будете щелкать как орешки — реальная опасность проиграть существует только на первых трех-четырех. Надо ли говорить, что обычно в real-time стратегиях все бывает наоборот...

Недоделанные расы

Еще одна странность Tone Rebellion — 4 расы флотеров. Пока игра не вышла в свет, разработчики анонсировали массу интересных игровых моментов. Принципиальные различия в способностях различных рас, возможность общения, совместных действий, даже межплеменной вражды! На деле же оказалось, что различия — чисто внешние и на тактику игры практически не влияют. Что же касается межрасовых отношений, то они остались только для многопользовательской игры. Проходя Tone Rebellion на single player, вы не встретите ни одного "чужого" флотера, только пустые главные базы. Складывается отчетливое ощущение, что разработчики реализовали лишь часть того, что намеревались. В противном случае остается лишь предположить, что игра изначально ориентирована на multiplayer.

Будучи осьминогом

В общем-то, из вышесказанного уже ясно, что графика в Tone Rebellion плоская. Спрайты, ничуть не стесняющиеся этого, гордо плавают туда-сюда на фоне красивых декораций заднего плана. Видна и четкая граница переднего, на котором располагаются все постройки, растения и т.д. К чести разработчиков, они не поленились анимировать большинство объектов в игре — все шевелится, вертится и извивается, а флотеры находятся в постоянном движении.

Отдельных слов заслуживает музыкальное сопровождение. Собственно говоря, без него теряется половина впечатления. "Космическая" музыка очень гармонирует с ландшафтами чужого Мира, заставляя порой погружаться в игру в большей степени, чем вам бы хотелось. Увидеть себя во сне в подземелье с дробовиком в руках — это одно, а безглазым осьминогом — совсем другое.

Попробуйте... но потом не жалуйтесь

Tone Rebellion оставляет странное впечатление. С точки зрения технологии — весьма посредственно, и непонятно, зачем нужны для подобной графики Pentium и 16 метров оперативки. С точки зрения сложности — элементарщина, при желании проходится за день (плюс несколько часов на то, чтобы разобраться с перемудреным интерфейсом). Неординарность идеи? Нечто подобное вы могли пронаблюдать в предыдущем проекте Logic Factory — космостратегии Ascendancy.

Собственно, Tone Rebellion стал наследником всех недостатков Ascendancy. Технически упрощенная графика, едва заметный AI, непомерная сложность в освоении и чуть ли не мгновенная проходимость. Но вместе с тем здесь реализованы и все те черты, благодаря которым Ascendancy снискала известность.

И все же, поиграть в Tone Rebellion может оказаться интересно для многих. Этому в немалой мере способствуют богатая фантазия художников и тщательность прорисовки уровней. Не последнюю роль, как уже говорилось, играет звуковое сопровождение. Органичное переплетение двух сюжетных линий (войны и поиска артефактов) уничтожает ощущение монотонности. В конце концов, эта игра достаточно необычна, чтобы вызывать интерес. Однако не исключено, что, пройдя ее, вы почувствуете себе обманутым ребенком, которому чего-то недодали...

Вячеслав Варванин

Играбельность	██████▢▢▢▢
Графика	██████▢▢▢▢
Звук и музыка	████████▢▢
Ценность для жанра	████████▢▢
Мнение автора	███████▢▢▢
Игровой интерес	**7.0**

Время освоения: от 2 до 4 часов
Сложность: элементарно
Знание английского: не требуется

MANX TT SuperBike

Жанр: ....Аркадный мотосимулятор
Издатель: ....SegaSoft
Разработчик: ....Psygnosis
Системные требования: ....Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:..................................Pentium 133+, 3D уск.
Multiplayer: ....модем, IPX (8 чел.), Интернет
ОС: ....Windows 95

Не очень-то верилось, что после провальной Daytona USA Deluxe и не слишком играбельной Sega Karts из-под пера японских программистов Sega появится нечто, способное потеснить с лидирующих позиций по существу единственного нынешнего представителя аркадных мотосимуляторов - Moto Racer. Точнее сказать — вовсе не верилось...

Даешь СуперБайк!

История прихода Manx TT SuperBike на PC довольно прозаична. Первоначально игра появилась на игровых автоматах. Затем, с изрядной потерей качества, перекочевала на приставку Sega Saturn, и лишь потом, подкрепляемая заметной популярностью на приставках, объявилась в компьютерном варианте.

Manx TT имитирует проводимые на острове Ман реальные соревнования — ежегодные гран-при. Поэтому и трассы, и мотоциклы в игре соответствуют прототипам. Существует три вида заездов: Arcade, Time Trial и PC Mode. Первые два следует характеризовать только как прелюдию к последнему — вы изучаете треки и мотоциклы. Что же касаемо PC Mode, то его основной целью является победа в финальном заезде с последующим вручением трех супер-мотоциклов.



■ Умный соперник хитро обходит меня по внутреннему радиусу



■ Веселые прыжки между спрайтовыми деревьями

Трасс — на удивление мало, всего лишь два основных трека, плюс они же в зеркальном отображении — то есть с движением в обратную сторону. Как ни крути, а получается всего четыре трека — должно быть, размеры острова Ман не позволили размахнуться воображению разработчиков.

Не так проста аркада, как ее малюют

Несмотря на всю свою аркадную сущность, Manx TT в достаточной мере сложен, и освоить его в один присест вам вряд ли удастся. Сложность достигается за счет трех составляющих: непростое управление, временные ограничения (чек-поинты) и коварная вторая (она же и четвертая) трасса.

Управление на порядок реалистичней, чем в Moto Racer. Мотоцикл ведет себя на трассе несколько неуклюже, словно это не спортивный агрегат, а тяжеленный Harley. Слегка передержав клавишу поворота, вы непременно "поцелуете" близстоящий столб или стену, что значительно притормозит мотоцикл. С другой стороны, любые столкновения, даже на максимальной скорости, не приведут ни к какой аварии — железный конь не перевернется. А вот соперники умудряются даже падать со своих мотоциклов. И как это оно у них получается...

Стоит замолвить пару слов в адрес искусственного интеллекта. Компьютерные гонщики отличаются великолепным вождением и неплохо понимают ситуацию. К примеру, если вы очень широко войдете в поворот, то по внутреннему радиусу вас непременно обойдут два, а то и три мотогонщика.

Плоские островитяне

Графика Manx TT заслуживает всяческих похвал. А если быть точнее — скорость вывода графики. На P-133 игра бегает очень быстро даже и без 3Dfx. Достигается такой эффект за счет массового применения плоских спрайтовых изображений, каковыми являются все второстепенные объекты — деревья, люди и прочее. Насколько это портит общее впечатление от игры? В данном случае — ни насколько. Вспомните недавно появившийся автосимулятор International Rally Championship (в России проходит еще как "Международный Чемпионат Ралли"). Там ситуация была точно такая же, однако графика смотрелась вполне приемлемо... Что же до 3D акселератора, то его присутствие в Manx TT ограничивается размыванием текстур и, естественно, увеличением скорости и без того быстрой графики.

Звуковые эффекты выполнены профессионально. За исключением разве что надоедливого и однообразного японского комментатора, который, похоже, становится визитной карточкой Sega.



■ Городские пейзажи живо напоминают старый-добрый Road Rash

* * *

Motor Racer..? Нет, Manx TT не идет с ним ни в какое сравнение. Безусловно, новое творение Sega оставляет хорошее впечатление, да и графика находится далеко не на самом низком уровне. Потом, игра хоть и аркадная, однако сложноватое управление в некоторой степени делает ее схожей с симуляторами — это та золотая середина, которая сказывается на играбельности самым положительным образом.

Но то ли в Manx TT все портит мизерное, просто смешное количество трасс. То ли еще что... Как бы там ни было, в данном случае мы имеем дело с добротным и классным мотосимулятором на один день. С удовольствием отъездить и забыть, обратив свое внимание на что-либо еще, более стоящее.

Леонтий Тютелев

Играбельность	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■□□□
3Dfx	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□
Мнение автора	■■■■■■□□□□
Игровой интерес	6.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

HELLFIRE



Жанр: .... RPG + Action
Издатель: .... Sierra
Разработчик: .... Synergistic Software
Лицензия: .... Blizzard Entertainment
Системные требования: ....Pentium 75, 8 (16) Mb RAM, версия Diablo
Multiplayer: .... аналогично Diablo
ОС: .... Windows 95

Ничто не кончено для того, кто жив.
Р. Роллан

Лорд Тьмы умирает в сотый раз, и уже не знает, куда бы спрятаться, и трепещет от одной мысли о том, что сейчас снова к нему примчится герой уровня так пятидесятого. Проходить честно уже неинтересно — пробегаешь автоматом, пользуясь услугами cracks. А забросить жалко — из похожего есть разве что Ultima Online, но до нее не доберешься — откуда кредитные карточки взять?

На Battle.net отрезаны все уши. Их столько, что можно солить. В бочке.

Diablo II — объявлено, что не раньше конца 1998 года, а значит, ближе к середине 1999-го, авось, появится.

Но вот, вознаграждая самые сокровенные чаяния поклонников, возникает add-on к Diablo от создателей Birthright, компании Synergistic Software.

Hellfire.

Вопрос номер один: пришел ли праздник на нашу улицу, либо же ждет нас издевательское разочарование?



Demon Crypt: комитет по встрече

Лейтенант Ужаса

У Властелина Ужаса Diablo, как выясняется в Hellfire, был лейтенант, прозывавшийся Na-Krul. Вдохновленный примером своего хозяина, Na-Krul вообразил себя сильнее и могущественнее Diablo и решил отобрать у того власть над подземным миром. И у него нашлись единомышленники. Да только ничего у них не вышло — Diablo подавил заговор, а Na-Krul'a со всей шайкой изгнал в Ничто. Однако отыскался хороший человек, чародей по профессии, который вызволил незадачливого революционера. Вырвавшийся на свободу Na-Krul решил отомстить бывшему хозяину, а до той поры поселился в подземном логове, неподалеку от злополучной деревеньки Tristram. Там он и сидит, вынашивая планы мести. Сидит и ждет кого-то. Уж не вас ли?..



Внутри Festering Nest: я еще жив, но это долго не продлится

Обновка для Diablo

Прежде всего, в Single Player теперь можно выбрать один из трех режимов игры — Normal, Nightmare либо Hell. Этим определяются доступные изначально уровни.

В Hellfire появляется новый герой. Это монах (the Monk) из таинственного Братства Ветви. Вид у него, прямо скажем, шаолиньский. Раскосые глаза и обнаженный торс. Плюс умение помахать ногами в воздухе, отбиваясь от назойливых монстров. А так — ничем особенным он не отличается от других героев. Кроме, понятно, начальных характеристик — нечто среднее между магом и воином.

Еще одно нововведение, сразу бросающееся в глаза — регулирование скорости. Если выставить скорость на максимум, герой будет носиться не хуже безрельсового локомотива. Надо сказать, опция весьма приятная, так как позволяет значительно экономить время... при хождениях по городу. На уровни, к сожалению, не распространяется.

В городе, между прочим, объявилась новая персона. Помните, там на севере паслись коровы, на которых вы все норовили с мечом наперевес ломануться? Теперь появилось их логическое дополнение — фермер, источник новых предметов и квестов.

Про новые предметы — среди них встречаются достаточно любопытные образчики. Например, лук (Flambeau), вместо стрел посылающий fireball'ы. Или Thunderclap, применение которого вызывает Charged Bolt. Henlox также и лук Blitzen, стреляющий молниями.

Помимо оружия, присутствуют новые типы доспехов, щитов, колец и амулетов. Польза некоторых из них сомнительна. Например, Amulet of Warding имеет следующие характеристики: +40% to all Resistances и -100 to Health. A Mercurial Ring прибавляет 60 Dexterity и отнимает 30 Strength.

Не обойдены вниманием и новые виды заклинаний. Их около семи. Сре-

ди интересных — Warp (телепортация к ближайшему выходу с уровня), Search (временное выделение всех близлежащих предметов, дабы играющий без проблем мог найти что-нибудь ценное), Lighting Wall (стена молний — аналог Firewall) и Berserk (монстр, попавший под заклинание, начинает лупить всех подряд, не разбирая своих и чужих).

Добавилась также очень классная возможность устанавливать ловушки — вспышки, молнии и файерболлы активируются при прохождении через них. Причем реагируют на героя не хуже, чем на монстров. Временами даже лучше.

И надо ли говорить, что появились новые уровни, дабы игрок мог почаще испытывать все вышеперечисленные предметы и волшебства?..

Не будите спящего Na-Krul'a

Однако же Hellfire не рушит игровую структуру Diablo. Вы можете спокойно проходить игру, как и раньше. Пока не попадете в специальные уровни Hellfire, коренным образом отличающиеся от оригинальных. Причем отыскать новые уровни — задачка не из легких. Признаемся честно — с первого захода мы их не обнаружили. Помыкавшись какое-то время на вдоль и поперек исхоженных территориях изначальной версии Diablo, мы наконец-таки догадались купить у фермера (того самого нового NPC) некое взрывчатое устройство, которое затем заложили в указанном им районе. В земле образовалась значительная по размерам брешь, которая и открыла путь на первый уровень в серии Festering Nest.

Чуть позже мы обратились к разработчикам Hellfire, Synergistic Software, за разъяснениями насчет столь странного местонахождения новых уровней. "Подобная система, — как ответил нам Гарри Пауэлл, представитель Synergistic Software, — "является самым меньшим, что мы намеревались сделать, когда задумывали Hellfire".



Что ж, пусть так. Вероятно, Blizzard отказались предоставить программные коды движка, в связи с чем разработчики Hellfire были вынуждены пристыковывать все свои придумки к уже имеющейся структуре Diablo.

Стопроцентно новых территорий (не уровней — именно территорий) в Hellfire две: Festering Nest и Demon Crypt. Первый напоминает склизкое гнездо "чужих" из одноименного фильма. Второй больше похож на Hell. Первый населяют насекомоподобные твари с многочисленными глазами и щупальцами. Во втором живут более привычные, почти "гуманоидные" монстры. Там, в запутанных лабиринтах, вас ждет не дождется двадцать девять (!) новых чудовищ. Будут среди них и двуглавые Biclops с двуручными топорами — медленные и неповоротливые, но очень мощные. Будут похожие на зомби Gravediggers. Глаз с щупальцами, подобный классическому Beholder, — Psychorb — не упустит случая метнуть в вас Charged Bolt. Гигантские скорпионы Stingers мешаются под ногами, покусывая ядовитым жалом. А большой и толстый Hork Demon рожает из своей грудной клетки маленьких Hork Spaw'ов — почти X-COM.

И в довершение всего, конечно же, сам Na-Krul, местный аналог Diablo.

Да, и к слову, для пущей зловещести разработчики дописали на диск два новых саунд-трека. Послушаешь — мороз по коже.

* * *

Hellfire весьма неплох и способен скрасить тягостные времена ожидания второй части сверххита от Blizzard. Нововведений много, и присутствует немало весьма интересных и подчас неординарных. Если бы еще и новые уровни не были замаскированы под новый квест, который требуется решать, — все было бы совсем замечательно.



Этот оболтус в соломенной шляпе — новый NPC, могущий послужить источником квестов и предметов. Он же — "ключ" к новым уровням



Узнаете комнатку? Hellfire не разрушает структуру Diablo — можно проходить игру как раньше. Почти как раньше...

P.S. В выставленных рейтингах оценены в первую очередь нововведения Hellfire. Diablo учтен лишь постольку поскольку. Например, параметр "графика" рассматривает только новые текстуры уровней, новых монстров и все прочее новое. Не стоит сравнивать полученный Hellfire рейтинг с рейтингами в других играх — сами понимаете, это рейтинг для add-on, а не для полной версии.

Олег Полянский,
а также Вячеслав Варванин

Играбельность	7/10
Графика	7/10
Звук и музыка	7/10
Ценность для жанра	7/10
Мнение автора	8/10
Игровой интерес	7.2

Время освоения: от 0 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Battlespire
Elder Scrolls Legends

Жанр:	3D action/RPG/adventure
Издатель:	Bethesda Softworks
Разработчик:	Bethesda Softworks
Системные требования:	Pentium 133, 16 Mb RAM
Multiplayer:	IPX (до 8 игроков), Интернет
ОС:	DOS

Над смертью властвуй в жизни быстротечной,
И смерть умрет - а ты пребудешь вечно
В.Шекспир

Название фирмы Bethesda Softworks у многих ассоциируется с ролевой Daggerfall, главным достоинством которой была открытость и проработанность игрового мира, названного его создателями Тамриэлем, а главными недостатками — отсутствие SVGA графики и мультиплейера. Как видите, достоинства вполне себе непреходящи, а недостатки — из тех, которыми можно со временем переболеть.

RPG — жанр замечательный, но не единственный. И, разумеется, заполучив такую замечательную арену для игр, разработчики одноименной серии не могли не задуматься, как бы им привлечь в Тамризль новых игроков, да еще и не распугав прочно обосновавшихся твм любителей role-playing. В результате раздумий родилась Battlespire — первая ласточка новой серии Elder Scrolls Legends.

Представьте себе Daggerfall — как и полагается, с проработанным миром, системой генерации и развития персонажа и увлекательным сюжетом, но Daggerfall с компактным игровым пространством. Разбейте это пространство на уровни, которые следуют один за другим. Пропишите один главный квест. Сделайте особый упор на поединках в стиле 3D action с перспективой от первого лица. Добавьте multiplayer и SVGA. Это и будет Battlespire.

Тренажер имени императора

Главная проблема с набором и тренировками воинов для императорской гвардии заключалась в том, что уж очень часто претенденты гибли во время обучения, так и не успев достичь высот своего смертоносного мастерства.

Чтобы избежать этого, самые сильные маги Тамризля создали Battlespire — особую область вне пространства и времени, специально предназначенную для оттачивания боевого искусства тех, кто удостоится чести пройти это испытание — единственный пропуск в Имперскую гвардию.

Не присутствуя в Battlespire физически, ученик и соискатель мог обходиться без сна и отдыха. Даже смерть ему не грозила — не выдержав испытания, он не погибал, а просто-напросто возвращался домой, потеряв все шансы войти в воинскую элиту. Справедливо и без лишнего кровопролития.

Умирать придется взаправду

Давным-давно, во времена императора Уризля Седьмого, один молодой воин, происхождение которого никому не известно, удостоился чести отправиться на испытание в Battlespire.

Но случилось так, что пройдя через магический портал, воин не обнаружил ни магов-хранителей, ни учителей боевых искусств. Принц Даздр Mehrunes Dagon явился сюда со своими приспешниками и захватил Battlespire.

Демоны закрыли портал, ведущий обратно в Тамризль, а потому неизвестному герою не оставалось ничего другого, кроме как попытаться сразиться с теми, кто так легко уничтожил цвет тамризльских воинов и магов, победить их и, вернувшись домой, доказать, что он действительно способен пройти любое испытание. Превосходный вызов — жаль только, что умирать здесь уже придется по-настоящему.



Начнем с героя

Вход в Battlespire открыт лишь шести расам: трем человеческим — Рэдгард (прирожденные воины), Бретонцам (прирожденные маги) и Северянам (они не боятся холода и прекрасно владеют кистенем или палицей) и трем эльфийским — Эльфам Высоким (они отличные маги и их не берут чары парализации), Эльфам Темным (известным как воины-маги и маги-воины) и Эльфам Лесным (они превосходные воры и лучники).

Врожденные способности дают плюсы к соответствующим умениям — владению мечом или боевым топором, различным видам магии или умению стрелять из лука.

Экзотических Тамриэльских жителей, вроде умеющих дышать под водой Argonian, в Battlespire нет, видать, в императорские воины их не берут.

Лицом прекрасен

Выбрав расу и пол персонажа, можно озаботиться его внешним видом и даже составить "фоторобот" — подобрать прическу, цвет глаз, форму носа и подбородкв.

Те, кого портретное сходство не особо волнует, могут отдаться на волю случая и, нажав кнопку "Randomize face", получить черты может быть не совсем соответствующие характеру, но не менее мужественные или столь же прекрасно женственные.

Кстати о женственности — для встречи с ней имеет смысл войти в меню установок и отключить "режим защиты детей". Впрочем, оберегать подрастающее поколение в случае Battlespire особенно не от чего.

Эй, герой, в каком ты классе?

Ужасные слухи о том, что "в Battlespire не будет готовых классов", "совсем нет воров" или не будет еще какой-либо горячо любимой распространителем слуха профессии, не оправдались — классов аж 19, читайте названия и радуйтесь: Acrobat, Battlemage, Spellsword, Nightblade, Archer, Assassin, Barbarian, Bard, Burglar, Healer, Knight, Mage, Monk, Ranger, Rogue, Sorcerer, Thief, Warrior и Hamp Hoodlum. Есть, разумеется, и самый универсальный и многими предпочитаемый "класс" — Custom.

В любом случае, параметры персонажа накидываются "с нуля", но не столь утомительно и без перекидов и жульнического сохранения бросков бывшего в Daggerfall.

Собственно, это даже и не накидывание вовсе — на все характеристики вы можете потратить около 5000 очков (build points). Перераспределяя их, можно в определенных пределах менять значения атрибутов, степень владения умениями и число хитпоинтов — в Battlespire они и в самом деле означают число ранений, которые ваш персонаж в состоянии пережить без лечения.

На эти же самые очки можно приобрести некоторое количество заклинаний, оружие, доспехи и предметы — с ними ваш герой появится на пороге Battlespire. Именно "с ними" — заглянув в экран обмундирования сразу же по прибытии, вы обнаружите, что персонаж не одет и не вооружен, а все его пожитки аккуратно сложены в скроллируемом inventory.

Атрибуты и скиллы

Атрибуты традиционны: Сила, Интеллект, Воля, Ловкость, Выносливость, Восприятие, Скорость и Удача. (При создании персонажа вы не можете задавать их значения больше 75).

Скиллы (их 19), как и в Daggerfall, распределены по трем группам — главные, вторичные и побочные. Четвертой группы — "разное" нету, так что стать совершенством абсолютно во всех областях не удастся — некоторые из умений навсегда останутся за гранью возможностей вашего героя.

Чем больше скилл "скиллуется", тем выше он — прямо на ходу — становится. А вот рост атрибутов случается редко, только при завершении очередного уровня игры, когда появляется возможность трансформировать накопленную экспу (то есть те же самые build points) в силу, ловкость и прочие способности, полагающиеся всякому приличному герою следующего уровня.

Плюсы и минусы

Как и в Daggerfall, в Battlespire можно проставить особые преимущества, присущие именно вашему персонажу: устойчивость или полный иммунитет к магии, огню, холоду, ядам или ударам. Можно задать способность восстанавливать хиты, издалека слышать приближение монстров, трансформировать знергию направленных на тебя заклятий в собственные спеллпоинты или набрать побольше последних.

Разумеется, каждая из полезных способностей стоит build points. Освободить некоторое их количество можно, например, выбрав себе какой-нибудь врожденный недостаток — непереносимость или хотя бы особую подверженность воздействию магии, огня, холода, ядов или ударов, ограничиться использованием определенного вида оружия или установить аллергию на материал круче, чем, например,



серебро. И, наконец, можно отказаться от доспехов.

Доспехи вам так к лицу

Кстати о доспехах — обмундирование в Battlespire нарисовано с большой любовью и совсем не похоже на страшненькие костюмы Daggerfall. Разве что надеваются они таким же папердольным образом. К сожалению, любая одежда на экране Inventory выглядит как бесформенная 3D-кучка неизвестно чего и во всей красе проявляется только на герое.

Интерфейс экрана обмундирования (он же служит для обирания трупов и перемещения содержимого сундуков в свой мешок), хоть и похож на даггерфольный, но гораздо удобнее и интуитивнее — не нужно больше манипулировать с режимами выбора и экипировки. Кроме того, есть специальное меню для сортировки имеющегося в вашем распоряжении добра по группам: зелья отдельно, мечи отдельно.

В единственном числе

Партии в прямом, ролевом смысле слова, в Battlespire нет — как и в Daggerfall, действовать придется самому. Однако на первом же обнаруженном вами трупе вы найдете записку от вашей товарки по несчастью (или, если вы игрвете за даму, от товарища), в котором сообщается, что она тоже попала сюда проходить испытание, никого кроме демонов не нашла и отправилась исследовать сие забытое богами место. Легкомысленный поступок.

Время от времени ваш друг станет оставлять для вас полезные сообщения и, совсем уж изредка и символически, приходить на помощь.

И все-таки, партии не будет. Даже в режиме коллективной игры, где можно объединяться в команду (до 4 человек), каждый думает, управляет и играет исключительно сам за себя.

По коридорам вприпрыжку

Передвигаться в Battlespire можно одним из двух способов — либо "иду туда, куда смотрю" (View-Based mode), и тогда направление выбирается при помощи мыши, либо "туда, куда направлен курсор" (Cursor-Based mode) — при этом направление выбирается с клавиатуры — стрелками. Обе возможности знакомы истинным тамриэльцам, причем вторая и вовсе традиционна и встречается в абсолютном большинстве подобных игр..

Глядя на мир в перспективе от первого лица, вы можете разворачиваться в любую сторону, наклоняться и смотреть вверх, приседать, делать шаг в бок, левитировать (при наличии магического предмета или заклятия), плавать, манипулировать различными предметами и беседовать со всеми, кто попадется вам на пути.

Climb mode (лазанье) в игре отсутствует, зато появилась возможность прыгать, причем не только с места, но и в движении. При хорошей прыгучести можно запросто перепрыгнуть какого-нибудь не особо высокого монстра и напасть на него с тыла.

Есть и совсем экзотические для 3D action и RPG возможности — гонки на воздушных шарах и в лодках на веслах, причем в лодках можно даже сражаться.

О том, чего нельзя

В Battlespire никто не спит, не ест и не отдыхает. Собственно, так эта астральная область и задумывалась. И ведет это к одной неприятной особенности: восстанавливать хиты и спеллпоинты можно только при помощи магических предметов и зелий, а также особых висящих в воздухе синих кристаллов — они время от времени появляются в особых местах. Для 3D action это не новость, а вот тем, кто привык копить силы во сне, определенно придется перестраиваться.

Вы не можете продать лишние мечи, амулеты и прочее собранное добро. Это немного обидно, поскольку грузоподъемность вашего героя ограничена и с уровня на уровень можно взять с собой не так много, как хотелось бы.

С другой стороны, зачем в Battlespire звонкие монеты? Здесь нет ни гильдий, ни прочих заведений, где бы можно было за деньги повысить какой-нибудь скилл — для этого существуют монстры, а они сделают это совершенно бесплатно.

Колдовство на бегу

Имеющийся в игре SpellMaker правильнее было бы назвать SpellEditor'ом. Заглянув в собственную магическую книгу, вы можете буквально на ходу переписать заклинание и установить область его воздействия (сам заклинатель, объект к которому прикоснулись, объект в пределах видимости, область вокруг заклинателя и область на расстоянии), указать один из пяти параметров, по которым новая чара будет приносить вред или пользу (магия, огонь, холод, удары и яды), назначить горячую клавишу (F1 — F8), а также указать, когда заклинание должно срабатывать — при контакте с любой поверхностью, при попадании в живой объект или же при контакте с чем-то, движущемся в "заминированной" области.

Два последних варианта особенно интересны: можно, в принципе, состряпать файербол, который будет отскакивать от стен, пока не попадет по противнику (или по вам), или, например, подвесить заклятие где-нибудь в качестве приятного сюрприза для тех, кто любит побегать за вами по коридорам или, в многопользовательском режиме, желает заполучить ваш флаг.

Самих чар, конечно, меньше, чем в Daggerfall, но все главные и наиболее употребимые имеются — телепорт, защита различных видов, лечение (в том числе и от яда), невидимость, файерболы, спеллы — отражающие или поглощающие на благо магу чужие брошенные в него заклинания. Есть, например, такие полезные штуки, как Vampiric Drain — для высасывания из оппонентов здоровья, силы, ума, ловкости и прочих атрибутов или заклятие Etherealness — для прохождения сквозь стены и двери.

Появились три новых заклинания, которых в Daggerfall не было: Чара Замедления, Чара Ускорения (которое не только увеличивает скорость, но и дает реальный шанс расшибиться о стену) и Чара Силы.

Магия необязательна

Как и в Daggerfall, можно обойтись если не одной грубой силой, то, по крайней мере, без разучивания заклятий. Выбрав в качестве персонажа сексапильно обнаженную варварку, на дух не переносящую магические науки, которые, к тому же, равно как и доспехи, не полагаются ей по классу, вы можете понасобирать магических предметов, амулетов, свитков и пузырьков с зельями и пользоваться ими в критических случаях.

Предметы, к слову, попадаются весьма странные: штаны с левитацией или исцеляющий мифриловый меч — и это еще не самое забавное.

Однако, поскольку ItemMaker остался в Тамриэле, рассчитывать придется только на счастливые находки — и если маги еще как-то могут приспосабливаться к ситуации и настраивать заклятия (которые, к тому же, можно кастовать вновь и вновь, были бы спелл-поинты), то любителям выпить зелье и закусить заколдованной шляпой приходится рассчитывать лишь на одноразовое и случайное удовольствие.

Тайна сия велика есть

Часть предметов, встречаемых в Battlespire... как бы это помягче выразиться... не известно, зачем нужна. Ремни Забытых Богов, Амулеты Кого-То Там Великого, Красные Шапочки Имени Павших Героев — все это можно надевать и использовать, разумеется, на свой страх и риск. Немагическим персонажам приходится еще хуже — порой они даже не могут определить, отличается ли эта, отдельно снятая с павшего в тяжелой схватке воина туника от той, что уже на них одета. А может быть, этот воин так тяжело падал именно оттого, что в нее встроена защита от удара или добавка к ловкости?

Выход один — надеть и посмотреть, что будет. Иногда последствия настигают не сразу — меч начинает как-то особенно часто выскальзывать из рук, а при попытке нацепить любимые серебряные доспехи появляется сообщение: "You are forbidden from equipping that item" (вам такого не положено). Или сила куда-то делась, или гибкость такая в теле образовалась...

Тогда остается бросить все добро в каком-нибудь сундуке, отойти подальше и посмотреть, что случится со скиллами-атрибутами. Случилось? Забирайте часть вещей и смотрите снова. И так до тех пор, пока не обнаружите предмет, на вас влияющий. Между прочим, часть вещей в Battlespire бывает проклятой, а еще некоторая часть совсем не полезна.



Красоты SVGA

После страшных VGA-шных пикселей, пугавших публику в Daggerfall, SVGA графика Battlespire радует глаз высоким разрешением 15-битных текстур, которыми покрыты полигонные стены и полы, плавно изгибающихся коридоров (полы, правда, по неизвестной причине выглядят убедительнее, чем стены).

А вот мелкие полигонные объекты оставляют желать лучшего: уж больно они грубые получились — видимо, работа с миниатюрными полигонами (сравнимыми по размеру с орнаментами текстур) фирменному движку XnGine пока не по силам. Некоторые фрагменты (чаше всего это кнопки и рычаги) просто-напросто нарисованы на одной из граней какого-нибудь шкафа и причудливо искажаются, если рассматривать их, например, сбоку.

Динамическое освещение и тени сопровождают вас, в прямом смысле этого слова, всюду — в руке героя неизменно находится лампа (которую можно включать и отключать, нажимая клавишу L), так что круг света все время перемещается, выхватывая из полумрака запрятанные по углам предметы, потайные двери и прижавшихся к стенам монстров. И как он только, бедняга, с этой лампой сражается? В зубах держит?..

Хорошо получились колонны света и потоки расплавленной лавы, отбрасывающие по сторонам синие и алые отсветы. Отправленный в дальний конец коридора файербол освещает стены, мимо которых успевает пролететь, пока не взорвется. А полупрозрачная вода частично отражает падающий на нее свет.

Поддержки 3Dfx не будет (а мы-то думали, почему Bethesda последнее время так осторожно обходила эту тему в своих интервью).

Разработчики приводят кучу объяснений, которые сводятся к тому, что введи они 3Dfx, пришлось бы переделывать движок, а движок-то и так хорош, а переделай его — пойдут глюки и, короче, все это для нашего же блага...

В полигонном интерьере водятся спрайтовые монстры и спрайтовые же спецэффекты ("made in 3D Studio"). Вписаны они в общий интерьер превосходно, без швов и стыков, на пиксели даже при ближайшем рассмотрении почти что не распадаются и смотрятся не хуже, чем некоторые полигонные изыски — пульты управления с нарисованными кнопками или висячие мосты, изысканным формам которых мог бы позавидовать любой кирпич... Право, пусть лучше будут спрайты.



Восемь уровней

Игра разбита на восемь последовательных уровней, причем любой из них в несколько раз превосходит размерами уровни Quake.

Подземелья и замки напоминают большой и неряшливо состряпанный муравейник, в котором очень легко заблудиться. Коридоры то и дело загибаются под углами, напрягающими воображение встречей с тем, что может оказаться за поворотом, полы поднимаются, опускаются и наклоняются так, что размахивать мечом становится совершено невозможно, а некоторые проходы настолько узки, что разминуться с чешуйчатым навстречу стражником не получится — придется драться.

Открытые пространства с туманом и узкими тропками, петляющими по самому краю ущелий, не многим лучше. Кроме того, даже здесь, на просторе, есть ветряные мельницы, хижины, храмы и прочие здания, в каждое их которых можно зайти и поприключаться уже "в интерьере".

Automap не спасает, кроме того, на возникающей по мере вашего продвижения карте нельзя делать подписи, в потому ориентироваться приходится исключительно по мелким и не масштабируемым каракулькам.

Уровни — монстрам!

Монстров в игре больше трех десятков, причем каждый из них обладает своим характером и степенью разумности — от тупых Vermai до Огненных Даздр, любящих беседу перед поединком, или Паукообразных демонов, предпочитающих болтать непосредственно во время боя.

Теоретически, монстры привязаны к определенным местам, но если они вас заметили (или даже просто услышали как вы крушите мебель в соседней комнате или громыхаете доспехами этажом ниже), ждите, что у вас появится довольно назойливая кампания. Тем более, что уж эти-то ребята географию лабиринтов знают превосходно и спрятаться не дадут. Впрочем, убежать от них можно почти всегда.

Монстры, встречаемые вами в Battlespire, отличаются от своих собратьев из прочих RPG (не говоря уже о 3D action) тем, что с любым из них можно с большим или меньшим успехом поговорить. Последствия подобной беседы могут оказаться самыми неожиданными.

Так, уже первый бес, подскочивший к моему воину, после краткого предупреждения, подкрепленного видом оружия, решил перейти на его сторону и побежал драться со своими дружками.

Что же касается текстов диалогов, то тут можно только развести руками: ну не тянет этот герой на зрелого воина или мага. Больше всего его речь напоминает понты пытающегося показаться крутым подростка.

Видимо, это так и задумано, поскольку тексты остальных персонажей гораздо убедительнее.

Конечно, большая часть всех этих разговоров повторяется, ни к чему не приводит и служит простой отсрочкой банального поединка. Однако будьте готовы к тому, что десятый (или пятнадцатый) встречный враг, вроде бы того же самого вида, вдруг сообщит вам что-нибудь полезное. Кое-кто из них вообще может оказаться в данный момент на вашей стороне. Так что продолжайте говорить с ними, но будьте осторожны — монстры все-таки.

И еще совет: не спешите маньячествовать. Уложить врага вы всегда успеете, а вот узнать что-нибудь полезное у хладного трупа будет крайне затруднительно.

Неубиваемые

Некоторых их NPC и монстров, встречающихся в игре, убить практически невозможно. И экспы, между прочим, дают за них как-то очень уж мало — совершенно несообразно тому, сколько раз пришлось перезагружаться для достижения окончательной победной пляски в одном хите над трупом поверженного врага, с которого и снять-то нечего.

Не наводит ли вас это на мысль, что некоторые монстры и NPC (столь чудесным образом защищенные заклинаниями программного кода) введены в игру... гм, как бы это помягче выразиться, для чего-то другого. Может быть, с ними стоило поговорить? Может быть, они здесь были по сюжету?

Разумеется, поднакачавшись и подобрав отличное оружие, настоящий маньяк... простите, *смелый герой* может справиться даже с полчищем демонов. И такая возможность в Battlespire предусмотрена.

Однако всегда имеется и альтернативный вариант (иначе с какой стати было вводить такие в общем-то слабые классы, как вор или бард). Дело в том, что демоны, с которыми вы воюете, не любят не только вас, они и друг другу готовы глотку перегрызть — был бы повод. И если такой повод найден, а потом еще и предоставлен кому надо, то и убивать никого не придется, а враги ваших врагов станут (на время, конечно) вашими союзниками.

Загадки для немногих

Головоломки в Battlespire присутствуют, и с этим, увы, ничего не поделаешь. Обычная беда большинства ролевых игр, где загадки и паззлы якобы повышают играбельность, а на самом деле просто-напросто заставляют мотаться по всему подземелью взад и вперед с очередным кусочком мозаики или свитком, на котором накарябано третье слово Великого Заклятия, Открывающего Большой Сундук.

Особого интереса они не представляют, зато имеют одно существенное достоинство — без них можно обойтись.

Музыка

Музыкальное сопровождение Battlespire, в отличие от Daggerfall, записано на CD в виде треков — это и качественнее, и богаче хрипло-писклявых синтезаторных мотивов, которые сопровождали наши приключения в Тамризле до сих пор.

Разработчики настолько возгордились своими музыкальными достижениями, что забыли протестировать опцию игры без звука — непропатченная Battlespire (v 1.2) при этом идти отказывается. Патч, правда, ставит все на свои места.

А говорили, патчей не будет?

Будет. Первый (Battlespire v 1.3 Patch) уже вышел и лежит на сайте компании. Bethesda Softworks утверждает, что он же — последний. Если, конечно, не считать еще одного, который позволит Battlespire выдавать не только 15-битную, но и с 16-битную графику (и решит проблемы с видеокартами Diamond Stealth Viper 330, Creative LaBattlespire 3D Blaster PCI и STB Light Speed).

Тем не менее, даже в пропатченной (до состояния 1.3) игре, встречаются наполовину выглядывающие из стен монстры (обычная для 3D action с полигонными интерьерами история). Пару раз мне удалось утонуть в полу по пояс, а храбро встав под опускающуюся дверь (чего только не приходит в голову этим игрокам), я увидел ее "в разрезе", правда, застряв намертво — поворачиваться можно, а вот выйти нельзя. Пришлось восстанавливать сохраненку.

Multiplayer

В отличие от других игр типа Quake или Duke Nukem 3D, в Battlespire нет неизменных персонажей, а посему каждая новвя встреча с виртуальным противником получается действительно новой. Согласитесь, игра против мага и против воровки не может идти в одном и том же стиле. Кроме того, на вашем противнике ведь не написано, кто он такой и до какого уровня успел вырасти. Короче говоря, сплошные неожиданности.

Режимов коллективной игры (по сети или через Интернет) несколько.

Во-первых — традиционный deathmatch. При этом все, что относится к индивидуальной игре и сюжетной линии, просто остается за кадром.

Во-вторых, игра командой — до четырех человек могут объединить свои усилия в борьбе с компьютерными противниками. В данном случае игра идет по тому же сюжету, только с большим числом участников.

И, наконец, третий вариант — противостояние двух команд (до четырех человек в каждой).

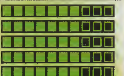
Для игры по сети необходим протокол IPX, а интернетчики могут воспользоваться услугами компании Mplayer (http://www.mplayer.com).

Итак, первое из непрямых продолжений Daggerfall вышло, каковы итоги?

В Battlespire много знакомого и узнаваемого, мощные ролевые корни чувствуются, SVGA графика на месте, multiplayer имеется. Осталось посмотреть, насколько новая игра понравится любителям Daggerfall и скольких независимых поклонников привлечет в Тамризль ее 3D action составляющая. Известно, что в ролевых кругах Battlespire ожидаем. Но крайне трудно предсказать, как он будет воспринят.

Василий Андреев

Играбельность
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора



Игровой интерес 7.2

Время освоения: от 1 до 2 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо



Начинается сон...
Превратится ли он в кошмар?
Решать тебе.

АМБЕР
КОМПАНИЯ





- 3-D графика в режиме SVGA
- Неограниченные возможности героя.
- Огромная свобода в использовании оружия и магии.
- Артифакты, помогающие и созидать, и разрушать.
- Музыка, способная перенести в иную реальность.
- Возможность оказаться в телах противников.
- Более 100 персонажей
- Более 100 различных мест действия.
- Более 100 видеофрагментов.
- Версии для Windows 95 и 3Dfx на одном диске.

На русском языке

МЕЧТЫ

не во сне, а наяву

"Компания АМБЕР", Москва, Перовский пр., 35, тел/факс: 273-85-87, тел.: 273-85-36. E-Mail: ambert@dol.

© 1997 Cryo Interactive Entertainment. All rights reserved. "Компания АМБЕР". Локализация и издание в России

Myth: The Fallen Lords

Мужество — это смелость, помноженная на благоразумие.
В.Борисов

Myth посадил в лужу практически всех поклонников real-time стратегий. Всех, кто мнил себя непобедимым, по сотому разу проходя Warcraft, C&C, Z... Myth ждали — и когда он вышел, то выставленные ему в журналах рейтинги оказались более чем высокими. Однако в народе — тишина. Дальше начальных миссий почти никто не может пробиться. Старые принципы не работают, а новые то ли отсутствуют, то ли непонятны. "Как тебе Myth?" — "Да ну, он как Warhammer, зто неинтересно!" или "Да там скорость игры нельзя регулировать..." или "Не стратегия, а боевик какой-то тупой...". И прочая ерунда, которая придумывается игроками для того, чтобы оправдать перед собой и перед друзьями-товарищами свою неспособность побеждать в Myth.

На самом деле Myth проходим и не является настолько уж сложным. Основная и практически единственная трудность — понять действующие здесь тактические приемы. Частично они относятся к числу ранее нигде не встречавшихся, частично — могут быть сравнимы с Warhammer, но со скидкой на то, что Myth трехмерен, и здесь учитывается фактура местности.

Сражения в традициях wargame

Основной ошибкой всех любителей стратегии является то, что они просто не замечают отсутствия аркадного элемента всех классических real-time'ов. Myth — чистой воды тактика; ближайший родственник — Warhammer. Из игры убрали базу, заводы по штамповке юнитов и оставили одни только бои на ограниченной территории. Иными словами — этакий реалтаймстратегический deathmatch.

Привязка к wargame вносит такие злементы, как влияние окружающей среды на показатели защиты и атаки юнитов. Кстати, о местности — такого трехмерного ландшафта, как в Myth, не было нигде. Если в Age of Empires или Total Annihilation проводилась разница между холмами и равнинами, то в Myth у каждого возвышения существует несколько степеней пологости спуска. Например, на отвесный холм могут забраться только Лишенные Душ, так как они — единственный летающий юнит в игре. Поэтому, расставив лучников на краю каньона, по дну которого движется отряд противника, вы разобьете монстров прежде, чем они до вас доберутся.

Одним из главных элементов в сражении является точки соприкосновения двух отрядов — вашего и противника. Битва двух пехотинцев, один на один, может продолжаться очень долго — ведь воины умеют отбивать удары щитом. Причем выживший получит 95% повреждений. Попытайтесь предсказать исход битвы два на одного. По идее, один из атакующих должен потерять около 45% жизни... Ан нет — он вообще может остаться цел и невредим. Объясняется зто тем, что воин не может блокировать два удара с разных сторон, а враг бьет в два раза чаще. После каждого пропущенного удара воин отклоняется назад. Если в зтот момент он заносит меч для удара, то удар срывается. Другими словами, в схватки трое на одного противник даже меч поднять не успеет. Поэтому в бою побеждает не тот, у кого больше войск, а тот, кто умеет ими управлять и атакует одного противника группой солдат. Выводы делайте сами.

Основной атакующей силой в Myth является пехота. Доблестные воины используется везде, будь то ближний бой или защита лучников и дварфов. Поэтому глупо посылать своих вояк на верную смерть, просто ткнув мышкой в отряд противника на карте. Предоставленные сами себе, пехотинцы найдут быструю смерть на поле боя. Каждым юнитом необходимо управлять в отдельности, не забывая о построении всего отряда.

В Myth, в отличие от других стратегий, очень большая разница между героями. Один дварф, к примеру, способен уничтожить за минуту 30 (!!!) пехотинцев противника, и зто без применения бомб. С другой стороны, любой пехотинец, подобравшись к дварфу на близкое расстояние, изрубит его в капусту (еще один довод в пользу управления каждым юнитом в отдельности). Не стоит забывать и о магических возможностях ваших воинов (бомба у дварфа, артефакт у аватара и пр.).

Герои Myth

В этом разделе описываются встречающиеся в игре воины, приводятся их характеристики, достоинства и недостатки. В Myth всего 12 юнитов, и с момента появления игры ведутся споры: много это или мало? Ответ на данный вопрос напрашивается сам собой, после часика-другого игры. Двенадцать видов — это мало, но они настолько хорошо сбалансированы, что нехватка не замечается. А если еще учесть, что у половины героев есть свои специальные возможности, то...

Силы Добра

Пехотинец (foot soldier)

Стоимость — 2, знергия — средняя, защита — средняя, скорость — средняя, атака — средняя, длинна удара — средняя.

Пехотинец — основная боевая единица в армии людей. У него достаточно высокая скорость и приемлемая броня. Среди наземных войск, данный тип находится на втором месте после Берсерка. Основное предназначение пехотинца — сдерживание вражеских войск, защита лучников и добивание отступающих противников.

Лучник (Fir'bolg archer)

Стоимость — 3, знергия — маленькая, защита — низкая, скорость — средняя, атака — средняя, дальность выстрела — высокая.

Один из самых полезных людских юнитов. Группа лучников способна наголо разбить небольшой отряд пехоты противника или уничтожить Лишенных Души прежде, чем они успеют выстрелить. Однако в ближней схватке лучник — ноль без палочки. Поэтому всегда нужно прикрывать стрелков с флангов отрядами пехоты.

Дварф

Стоимость — 6, знергия — маленькая, защита — низкая, скорость — средняя, атака — сильная, дальность стрельбы — средняя.

Использование дварфов — дело неоднозначное. Под мудрым руководством опытного мышиста один дварф способен уничтожить отряд пехоты противника. Однако очень часто новички заставляют дварфа обстреливать монстров, сражающихся с вашей пехотой, тогда достается и вашим, и нашим. А иногда дварфы банально промахиваются и роняют ядро себе на голову, в прямом смысле этого слова. Дварф обладает дополнительной способностью — ставить мины.

Берсерк

Стоимость — 3, знергия — средняя, защита — средняя, скорость — средняя, атака — высокая, длина удара — средняя.

Берсерки — лучшее оружие против Лишенных Души. Главное достоинство данного юнита — его скорость. Группа

берсерков способна уничтожить небольшой отряд монстров и смотаться прежде, чем появится подкрепление. Их также можно использовать (в больших группах) при атаке на Троувов.

Клерик

Стоимость — 6, энергия — средняя, защита — средняя, скорость — средняя, атака — средняя, длина удара — средняя.

По своим боевым характеристикам клерики сродни пехотинцам, но способны шесть раз за миссию восстанавливать жизнь юнитов. Кроме того, клерик обладает даром уничтожать нежить, используя команду Heal. Однако при такой цене лучше взять двух берсерков, нежели одного клерика.

Лесной гигант

Стоимость — 24, энергия — большая, защита — высокая, скорость — средняя, атака — сильная, длина удара — средняя.

Самый мощный воин на стороне людей — лесной гигант способен вынести в схватке один на один любого противника. Однако против десяти монстров он не выстоит. Используйте в комбинации с несколькими пехотинцами, чтобы противник не окружил его.

Силы Тьмы

Мирмидон (Myrmidon)

Стоимость — 2, энергия — средняя, защита — средняя, скорость — высокая, атака — средняя, длина удара — средняя.

Мирмидонов, также как и берсерков, можно использовать для быстрых рейдов в лагерь врага. Но мирмидоны гораздо слабее берсерков и в затяжной схватке долго не продержатся. Из них можно создавать группу быстрого реагирования для уничтожения прорвавшихся через линию защиты вражеских воинов.

Тралл

Стоимость — 1, энергия — средняя, защита — низкая, скорость — низкая, атака — средняя, длина удара — средняя.

Воины-камикадзе, в прямом смысле этого слова. Другой вариант — ходячие трупы. Группа лучников уничтожит эту нежить в любое время и в любом количестве. Используется сие воинство в качестве щита и живого мяса, для прикрытия более ценных воинов. Больше ни на что не годятся.

Громовержец (Fetch)

Стоимость — 6, энергия — маленькая, защита — низкая, скорость — низкая, атака — сильная, дальность выстрела — средняя.

Громовержец стреляет шаровыми молниями, поражая при этом несколько противников сразу. Группа из нескольких громовержцев практически непобедима. Единственный вариант — отправить против них вдвое больше лучников (у этих дальность стрельбы повыше).

Гхол (Ghol)

Стоимость — 3, энергия — средняя, защита — низкая, скорость — высокая, атака — средняя, длина удара — средняя.

Несмотря на большую скорость передвижения, гхолы — самый слабый юнит в игре. С их помощью вы можете быстро уничтожать отряды вражеских лучников, однако мирмидоны и берсерки в этом отношении гораздо лучше. Единственное достойное применение этой нежити — быстрая разведка карты и завлекание воинов соперника в бой.

Лишенный Души

Стоимость — 3, энергия — маленькая, защита — низкая, скорость — средняя, атака — средняя, длина удара — средняя.

Лишенные Души — аналог лучников, но на стороне тьмы. У них сравнительно малая дальность стрельбы и медленная скорость передвижения. Лишенные души передвигаются паря над землей, поэтому они могут оказаться в любом месте карты и для них фактически не существует преград. Это позволяет повесить группу Лишенных Душ над какой-нибудь горой — до них просто никто не сможет добраться.

Троу

Стоимость — 24, Энергия — большая, защита — высокая, скорость — средняя, атака — сильная, длина удара — средняя.

Самый сильный воин на стороне тьмы. Троу, подобно лесным гигантам, способны вынести в одиночку отряд пехоты из десяти человек. Против них спасает только толпа лучников либо берсерков, или дварф-камикадзе.



■ Пример проигрышного оборонного построения

Подготовка к битве: боевое построение

Как уже говорилось выше, Myth является в большей степени стратегией, нежели real-time'ом. Поэтому такие вещи, как положение юнитов на карте и их построение, играют значительную роль. Остановимся подробнее на том, как выгоднее всего располагать своих воинов перед схваткой. Всего существует десять основных видов построения отряда. Выбираются они нажатием на клавиши от 1 до 0 на основной части клавиатуры.

Короткая линия (вызов клавишей 1): При нажатия клавиши обведенные в данный момент юниты выстраиваются в колонны по четыре. Этот тип построения рекомендуется использовать при перемещении небольших отрядов пехоты (3-7 человек) или же при охране узкого прохода небольшой группой стрелков. В этом случае между воинами остаются небольшие промежутки (дабы они не задевали друг друга при стрельбе), но с другой стороны, они всегда могут собраться в кучу и вступить в ближний бой. Не рекомендуется применять построение в короткую линию для групп больше пятнадцати человек.

Длинная линия (вызов клавишей 2): Ваши юниты выстраиваются в несколько линий по восемь человек в каждой. Это позволяет собрать всех воинов перед атакой вместе. Можно применять длинную линию для защиты ваших лучников от атак пехотинцев противника. И хотя при этом исключается возможность быстрой переброски подкреплений, для ближней схватки это все равно лучший вариант.

Прерывистая линия (клавиша 3): Данный тип построения идеален для группы лучников или дварфов. Воины располагаются в несколько линий, на достаточно большом расстоянии друг от друга, чтобы случайно не выстрелить в своего. Еще одно достоинство данной группировки — второй отряд может пройти сквозь первый, что создает дополнительный простор для маневра (например, при наступлении отводите лучников и в то же время выдвигайте вперед пехоту).

Зигзагообразная линия (клавиша 4): Хотя зигзагообразная линия, на первый взгляд, ни капли не отличается от прерывистой, у нее есть свои преимущества. Противник увязает между вашими войсками и скорость его передвижения замедляется. Например, расставив таким образом группу воинов, вы сможете задержать превосходящий вас по численности отряд противника и выиграть некоторое время на перегруппировку войск.

Коробка (клавиша 5): Этот тип построения используется только для быстрой переброски войск из одного места карты в другое и не является боевым. Ваши воины собираются вместе и двигаются сплоченным отрядом. Недостатки данной группировки — пехота, построенная в коробку, выбивается тяжелой артиллерией противника за два выстрела.

Толпа (клавиша 6): Самая бесполезная группировка. Воины, как тупые бараны, собираются в одну большую кучу (читай — стадо). Если, не дай бог, такое "воинство" попадет под обстрел дварфов противника — помрут как мухи.

Длинное окружение (клавиша 7):

Данное построение можно использовать для защиты границ и атаки противника, с последующим его окружением и уничтожением. Но лучшее его применение — зачистка лучниками местности. Вы выстраиваете группу лучников в одну длинную линию и медленно продвигаетесь вперед, расстреливая противника по всей длине линии. Также эта расстановка помогает выстроить стрелков подковой и заманить туда пехоту противника.

Короткое окружение (клавиша 8): Это построение чаще всего используется для обстрела противника лучниками (с холмов или из-за леса) или для окружения небольшого вражеского отряда. Также можно заманить противника, расставив стрелков под прикрытием гор и отправив на разведку солдата.

Авангард (клавиша 9): Данный тип расстановки лучше всего использовать в начале атаки. Поставьте пехотинцев или берсерков в авангард отряда и атакуйте сплоченные ряды врага. Клин разделит отряд противника на две части, которые затем можно атаковать с флангов.

Круговое построение (клавиша 0): Если вам неизвестно направление очередной атаки противника, или цель миссии — защитить какой-нибудь определенный персонаж, ставьте своих воинов в круг. Не мешало бы также разместить в центре круга небольшую группу пехотинцев для подстраховки.

Полезные советы

Один дварф-камикадзе способен ценой своей жизни уничтожить любой юнит, в том числе Троу или лесного гиганта. Обычно противник ставит во главе войска самых сильных монстров (как правило — каменных гигантов, если они у него есть). Ваш дварф выходит навстречу вражескому отряду и кидает в Троу гранату. Троу, естественно, бросается в погоню за "проказником". От Троу не убежать (во всяком случае, дварфу с его "метр с кепкой" это не светит), поэтому разворачивайтесь и быстро ставьте вокруг себя все свои бомбы, оставив только одну. Когда Троу настигнет дварфа и убьет его, это последняя бомба выпадет на землю и взорвет поставленные вокруг мины. А это весьма больно — от каменного монстра останется горстка песочка.

Эту же тактику можно применять для уничтожения небольших отрядов противника. Возьмите себе за правило — если ваш дварф не может убежать, сделайте из него камикадзе, и противник с лихвой заплатит за убийство героя.

К слову о дварфах: когда идет дождь, пущенная вами граната может не взорваться, а просто потухнуть. Это чаще всего происходит, если вы кидаете бомбы вниз с холма или просто с большого расстояния. Таким образом, можно устроить еще одну ловушку — накидать не взорвавшихся бомб в одно место, а потом, когда мимо будет проходить отряд противника, кинуть гранату вплотную. Взрыв будет почище минного поля.

В битве "дварф против дварфа" очень часто гибнут оба участника. Чтобы избежать этого, атакуйте первым, причем не дварфа, а землю перед ним (зажав клавишу Ctrl). Если бомба взорвется перед вражеским дварфом, то благодаря своему рюкзаку с минами он все равно вознесется к праотцам. Используя данный маневр, вы всегда получаете право первого выстрела, а также возможность второго, если первая бомба не попала в цель или потухла в воздухе.

Несколько слов о битве лучников. Существует три пути выиграть схватку: нанести врагу более сильные повреждения (принять бой на своих позициях или использовать лучников-ветеранов), не подставлять своих стрелков под дождь вражеских стрел (стрелять с холмов, получая выигрыш в дистанции) или же не вступать в такие схватки вообще. Третий вариант предпочтительнее.



Большой "бум!!!", или минное поле дварфов

Все ваши герои, после того как в битве убьют больше пяти противников, становятся ветеранами, что отражается на их боевых характеристиках. Лучники стреляют дальше, повышается процент попадания. У пехотинцев возрастает показатель защиты и увеличивается скорость. Дварф кидает бомбу на большее расстояние. Ветеранов надо беречь: если перед вами выбор — подлечить клериком новичка или ветерана — решение, естественно, не в пользу молодежи.

И последнее. Один на один — это честно. Десять на одного — это путь к победе. Мораль — надо быть плохим и нечестным.

Прохождение миссий

Мост Ворона

Обычно первая миссия в игре — самая простая. В Myth это не так. Если вы просто обведете всех своих воинов и бездумно пойдете в атаку, то проиграете. Для начала отведите двух разведчиков, перешедших мост, вниз к своему отряду. Затем пошлите туда же всех своих воинов из города. Монстры, перешедшие мост, не горят особым желанием вступить в схватку, поэтому сначала займитесь мелкими мародерскими отрядами. Их два: справа и слева. Отрежьте их от города и расстреляйте лучниками. Вот теперь противник зашевелился. Поставьте на дороге, ведущей к мосту, четыре бомбы. Когда по ним будет проходить пехота противника — бросьте туда руками дварфа бомбу. Половины вражеского отряда — как не бывало. Вот теперь вводите в бой свою пехоту. После уничтожения пехотинцев противника стрелки нежити отступят, а вы сможете праздновать победу.

Могила предателя

В начале миссии вам встретится один из горожан и предложит указать путь к предателю. Следуйте за ним. В общей сложности вам предстоит три схватки. Как только впереди покажутся монстры — ваш проводник побежит назад, оставив вас разбираться. Расставьте своих лучников полукругом, а в середине поставьте клерика. Дварфа отправьте вперед — пусть он поставит на дороге четыре мины и быстро отойдет — иначе стреляющая нежить противника его доконает. Когда враг пойдет по минам -взорвите их, а остатки монстров добейте лучниками. Затем снова следуйте за проводником. Вторая схватка будет не такой трудной, как первая. Увидев предателя — расстреливайте его из луков всей оравой. Монстры-охранники не обращают на вас никакого внимания; как только вы уничтожите предателя — миссия закончится.

Осада Мадригала

В этой миссии Myth начинает "показывать зубы" — необходимо разбить значительно превосходящего вас по численности противника. В начале миссии уничтожьте мелкие отряды монстров, не переходя моста. Затем начинайте подтягиваться к реке. Поставьте впереди пехоту, сзади лучников и, сохраняя данное построение, перейдите мост. Отправьте трех воинов на правый вражеский отряд, трех воинов — на левый, а всю остальную пехоту (вместе с лучниками) киньте на среднюю группу монстров. Первым делом уничтожайте Лишенных Душ. Если вам удастся выбить стреляющую нежить противника — эту схватку вы выиграли. Соберите остатки своей потрепанной армии и ведите ее по дороге на северо-запад, попутно уничтожая бродячие отряды зомби. Ни в коем случае не пытайтесь атаковать их воинами — только огонь с дальней дистанции. В верхнем левом углу

карты вас поджидает отряд противника. Вступать с ним в бой необязательно — разве что вы самоубийца в седьмом колене. Отводите отряд к мосту, отстреливая не в меру ретивых монстров. Миссия закончится в тот момент, когда остатки вашего отряда перейдут реку.

Возвращение домой

Как только начнется миссия — выводите воинов из каменного круга, чтобы получить еще две группы. Отправляйтесь по дороге вниз, постепенно заворачивая на правую сторону карты. Вам придется дважды вступать в схватку с небольшими отрядами врага. Используйте дварфов, дабы ослабить войска противника, а затем добивайте полумертвых монстров лучниками. Берегите клерика, иначе миссию не пройти. Кодекс мудрости находится в открытом здании с большими колоннами (справа внизу). Возьмите его клериком и идите по дороге вниз. Здесь вас ожидает еще один отряд монстров. С ним можно не вступать в бой — просто отведите клерика вниз карты, и миссия закончится.

Битва при Кавенанте

В начале миссии вы находитесь немного правее середины карты. Вход в подземелье находится на противоположной стороне карты. В начале битвы подведите свою армию к воротам и расставьте лучников полукругом, а два подразделения пехоты поставьте с правого и левого краев. Сперва разберитесь с противником, идущим сверху. Лучники и пехота быстро сделают свое дело. В это время дварфы могут заняться вражескими отрядами на подходах справа и слева. Поставьте воинов в качестве заслона перед лучниками, а дварфов отведите от греха подальше — а то своих перебьют.

Ладно, поле немножечко очистили. Приводим в порядок остатки армии и лечим клериком дварфов (если надо). После этого направляйтесь по дороге на восток. Вам предстоит пройти через болота. Остерегайтесь зомби-камикадзе противника. Они обладают дурной привычкой прятаться в грязи и взрываться в самом центре вашего отряда. Когда окажетесь на твердой земле, вам снова предстоит схватка с отрядом монстров. Используя дварфа, поставьте на их пути ловушку из мин. Затем направляйтесь к небольшому оврагу чуть ниже. Когда последний ваш воин исчезнет в пещере, миссия пройдена.

Выжить десятерых из Стоунхейджа

В начале миссии постройте свой отряд следующим образом: впереди берсерки, сзади лучники и четыре дварфа, и еще по два дварфа по бокам. Заднюю четверку старайтесь до поры не трогать (они вам понадобятся для окончания миссии). Затем ведите свою армию по дороге с запада на восток. В битве с отрядами врага попытайтесь сначала (используя дварфов) ослабить основной хребет армии соперника — гхолов; после чего расстреливайте Лишенных Души лучниками и добивайте остатки отряда берсерками. Портал на карте находится справа сверху. Как только вы подойдете к нему — в портале материализуется еще одна группа гхолов и Лишенных Души. Уничтожьте эту нежить остатками своей армии и поставьте с помощью дварфов четыре мины по сторонам одного из столбов. Отведите их, бросьте туда бомбу. Затем заминируйте столб еще четырьмя минами и снова взорвите бомбой. Столб разлетится на куски, и миссия завершится.



■ Битва Титанов

Брагдада

В этом регионе пропала группа наших воинов, отправленных на разведку. Ваша цель отыскать их. Первым делом заберите прибывшее сверху подкрепление. Затем начинайте медленно продвигаться на восток. Ваши основные противники в этой миссии — мирмидоны. Местность гористая, и Лишенные Души будут часто пускать в вас гарпуны с недоступных для ваших воинов мест. Не тратьте на них времени и сил — просто продолжайте идти по тропинке вправо. Где-то в центре карты вы обнаружите горный каньон, ведущий вниз. Там же к вам присоединится ваш пропавший отряд. Продолжайте постепенно продвигаться вправо. Когда увидите Троу, заведите лучников на гору и обстреляйте его, а все остатки своей доблестной армии бросайте в рукопашный бой. Забив Троу, пройдите чуть-чуть вправо, и миссия завершится.

Засада на возвышении Демона

В начале миссии, пошлите левую группу дварфов собирать мины на западном поле, а правую — на восточном. После этого расставьте справа две минных линии. Через минуту появится первая волна Лишенных Души. Когда противник будет проходить через минное поле — киньте туда гранату и добейте выживших берсерками. Затем, не теряя времени, расставьте еще две линии мин. Берсерков отведите чуть ниже — с юга скоро появится новая группа стреляющей нежити — вот пусть о ней и позаботятся. Повторите маневр с минами в очередной раз. Смените дварфов и подведите на их место левую пятерку. Ставить мины нет времени — поэтому просто закидывайте приближающуюся нежить гранатами, а под конец вводите в бой берсерков. Всего вам придется отбить около пяти нападений. После этого миссия закончится.

Пять героев

В начале миссии сделайте несколько шагов вправо и отбейте атаку Гхолов. Это самое сложное место в данной миссии. Подлечите всех героев и идите вверх карты, а затем вправо. Здесь вам предстоит небольшая схватка с несколькими Лишенными Души, но так как герой-лучник никогда не промахивается, эта битва не будет трудной. Затем идите на юг. Дойдя до входа в каньон справа, велите дварфу поставить на спуске пять мин; когда вас атакует большой отряд Гхолов — взорвите их, а остатки монстров добейте берсерками. Спускайтесь в каньон и идите вниз, затем поверните направо и отправляйтесь на север. Сверху вас будут обстреливать Лишенные Души, но справиться с ними не составит проблемы. Пройдите вверх карты, выберитесь из каньона и перейдите мост. Здесь вам предстоит принять еще один бой — с большим отрядом гхолов, поэтому заранее расставьте мины. Разбив противника, пройдите вправо и уничтожьте стражников темницы героя Альрика. Разбейте четыре светильника по краям пентаграммы — и Альрик свободен.

Прорыв

Здесь вы не только впервые встретите уникальных игровых персонажей — аватаров, но и почувствуете на себе мощь артефактов. В начале миссии предстоит несложная схватка с несколькими гхолами и Лишенными Души. Полечите дварфа и лучника и отправляйтесь вниз, попутно уничтожая мелкие группы монстров. Когда вы дойдете до небольшого домика в скале, поверните направо. Пройдя несколько шагов, вы увидите первый артефакт. Подберите его Альриком и продолжайте двигаться вправо. После схватки с толпой Лишенных Души ступайте вверх, огибая большую гору в центре экрана. Здесь вам предстоит первая серьезная схватка. Не забудьте предварительно полечить своих воинов клериком; во время битвы держите Альрика позади. После схватки соберите выживших воинов и двигайтесь к горе. Вас встретит огромная толпа гхолов, но о них позаботится Альрик — применив артефакт смерти. Проведите остатки своей группы на гору — Альрик от-

кроет магический портал, миссия закончится.

Серебряные рудники

В начале миссии постройте своих воинов в коробку, выставив берсерков в качестве заслона перед лучниками, и следуйте за клериком. Где-то посередине вас ожидает первая группа монстров. Здесь вам впервые предстоит встретиться с громовержцем. Вышлите вперед берсерков, перегруппировав их в зигзагообразную линию. Не обращая внимания на Лишенных Души, прорвитесь к громовержцу и уничтожьте его. Затем двигайтесь за клериком на север, и вверху посередине карты найдете руку-талисман. После этого спуститесь немного вниз, разбейте еще один вражеский отряд и идите вправо. Выход с уровня находится в левом верхнем углу. Пересеките кладбище — миссия закончится.

В тени гор

Данная миссия является продолжением предыдущей. Ваша цель — удержать в своих руках холм, на котором прячется клерик с магической рукой. Всего вам предстоит отбить четыре атаки. Первый раз противники атакуют с юга. Поставьте лучников полукругом, по бокам расставьте двух дварфов, а в центре расположите группу берсерков. Первая волна дварфов будет для вас настоящей головной болью. Если они подойдут на расстояние выстрела — пускайте вперед берсерков и быстро отводите лучников. Разобравшись с вражескими дварфами — подводите своих и добивайте лучников противника. Затем вражина попытается пробить брешь в вашей защите с восточной стороны холма. Вашими противниками являются зомби и несколько лучников, однако вы изначально поставлены в неравные условия (ваши воины находятся на возвышенности, и разбить противника будет достаточно легко). Третья схватка снова на южном фланге. Теперь противник вводит в бой троу. Первым делом уничтожаем лучников и дварфов, а затем натравливаем на каменного гиганта всех оставшихся в живых берсерков. Эта, пожалуй, самая сложная битва в миссии. Подлечив остатки своей армии, перебрасывайте их на юго-восточную сторону холма. Вам противостоят дварфы противника и несколько его лучников. Основной атакующей группой все же являются зомби-тралы. Если у вас остался в живых хотя бы один дварф, то он уничтожит всю нежить противника, прежде чем она вскарабкается на холм. Остатки вражеской армии обратятся в бегство, и миссия закончится.

Семь врат

В начале миссии перестройте своих воинов в короткую линию, поставив впереди пехоту. Пройдите немного вверх и отбейте атаку тралов и громовержцев. Затем пройдите еще немного на север — вы выйдите на дорогу, вымощенную белым камнем. Отсюда идите вверх до конца экрана. В этом секторе бродят небольшие группы тралов, которые гоняются за громовержцами. Если увидите такой отряд — первым делом уничтожайте громовержца. Пока он занят разборками с зомби — ему на вас наплевать. Затем добивайте ходячую нежить. Если же столкнетесь с громовержцем нос к носу — атакуйте его лучниками, расставив их в зигзагообразную линию. Дойдя до верхнего края экрана, поверните направо и спуститесь с горы. Здесь вам предстоит выдержать еще одну схватку, а затем, в темном ущелье, вы обнаружите аватара тьмы. В драке он слаб, и убить его не составит особого труда.

Сердце леса

В начале миссии поставьте лесных гигантов в авангарде своего отряда. Пройдите чуть-чуть вправо, выйдите из каменного круга. Затем двигайтесь на север до тех пор, пока не дойдете до моста через реку. Прицельным огнем с берега выбейте Лишенных Души и перейдите через мост, а затем быстро вернитесь назад. Вам предстоит схватка с первым троу противника. Отвлеките его берсерками, а затем натравите на каменного монстра своих лесных гигантов — долго он не продержится. После этого переходите по мосту реку и идите направо. Вы оказались на небольшом островке. Перейдите речку вброд на восточной стороне, уничтожьте небольшой отряд недругов. Здесь вам встретится еще один каменный монстр противника. Тактика та же — отвлекаем берсерками, добиваем гигантами. Пройдите в правый верхний угол карты и поверните вниз. По пути вам встретится несколько гхолов противника. Где-то в середине экрана вас атакуют один за другим два троу. Добейте их, и миссия закончится.

Каменное сердце

Вы заперты в каменном мешке. Выход с уровня находится в центре карты, на островке в море кипучей лавы. Чтобы появился мост, необходимо активизировать четыре магических монумента. В начале миссии перегруппируйте своих воинов в несколько коротких линий, спуститесь вниз и двигайтесь налево. В нижнем левом углу карты расположен первый монумент. Когда вы подойдете к нему, перед вами появится несколько пауков. Убейте их и двигайтесь наверх, ко второму столбу, расположенному в верхнем левом углу. Здесь вам предстоит поучаствовать в схватке с несколькими гхолами и пауками. Поворачиваем налево и идем в правый верхний угол. После непродолжительной схватки вам телепортируют подкрепление. Спускайтесь вниз по правой стороне экрана. Теперь будьте осторожны — вам встретятся два-три громовержца. Их проще уничтожить двумя берсерками, даже не подводя лучников и дварфов. Последний монумент расположен в правом нижнем углу. Вернитесь в центр карты, пошлите по одному берсерку в каждый угол экрана, а затем перейдите по мосту через лаву и войдите в телепортатор. Эту миссию можно пройти за тридцать секунд, если в самом начале идти к мостику, а потом быстро разослать берсерков и перебежать мост, пока их не убили.

Кузницы Муртинимера

Вы начинаете эту миссию в центре. Первым делом возьмите влево и спуститесь вниз. Вам преградит дорогу четырехгранный столб, за которым бегает несколько пауков. Оставьте там одного берсерка, а сами поднимитесь вверх. Здесь вы найдете еще один столб с пауками. Подведите лучников и расстреляйте насекомых. Пройдите вверх, поверните налево и уничтожьте группу пауков. Подберите дварфом сверкающий камень и оставьте одного берсерка на страже у столба. Пройдите вниз, затем сверните на запад и поднимайтесь по каньону на юг. Здесь вам предстоит сразиться с королевой пауков — напустите на нее пять-шесть берсерков. Подберите дварфом второй сверкающий камень. Оставьте у столба одного из берсерков и не трогайте его до конца миссии. После этого направляйтесь в правый верхний угол карты. Здесь расположен еще один монумент — за ним пауки и камень. Последний сверкающий камень находится в правом нижнем углу. Собрав одним из дварфов все четыре камушка — вернитесь в центр экрана. Отсюда пройдите влево — увидите сверкающий барьер. Бросьте все четыре камня на круг перед заграждением и отведите берсерка. Магическая стена исчезнет, и миссия закончится.

Сыны Миргарда

При прохождении данной миссии лучше не уповать на невидимость вашего дварфа. Однако в самом начале она вам очень даже пригодится. Пока противник не обнаружил вас — убейте несколько бегущих гхолов, сверху от вас. Ваш дварф приобретет статус ветерана, как следствие — повысится дальность метания бомб. После этого битвы с монстрами перестанут быть для вас головной болью. Очистив округу, пройдите вверх до середины экрана, а затем сверните направо. Двигайтесь на восток до тех пор, пока не уткнетесь в ограду из кольев. После этого спуститесь вниз, уничтожьте группу гхолов, бегающих за решетчатым забором. Верни-

тесь на север и найдите дыру в заграждении. Пройдя немного вперед, вы увидите пещеру. Киньте туда сигнальный огонь, и вам телепортируют еще одного дварфа. Проведите свой маленький отряд до конца экрана, а затем поднимитесь наверх. Здесь вам придется умертвить последнюю тройку гхолов, и миссия завершится.

Северная дорога

Прежде всего сгруппируйте свои войска, выставив вперед пехоту, и отправляйтесь по кровавому следу на восток, а затем спускайтесь вниз. В этой миссии нет очень сложных схваток (так, только десятка два гхолов и тралов). Идите в нижнюю часть карты, обогните гору слева от вас и отправляйтесь на юг. Цель вашего путешествия — магический лук — спрятан вверху карты, ближе к правому краю. Стрелок, завладевший магическим оружием, начинает стрелять молниями, наподобие громовержца. Прибрав к рукам лук, отправляйтесь на север. Чуть ниже середины экрана вас ожидает первая крупная схватка. Выход с уровня находится внизу, в центре экрана.

Переправа через Гджол

Одна из самых трудных миссий в игре. Первым делом поделите своих дварфов на две равные группы и отправьте их по разные стороны холма. Затем то же самое проделайте с пехотой. Лучников поставьте в кружок по периметру холма. Сначала вам придется разбить две больших группы тралов, сверху и снизу. Так как в начале миссии времени у вас предостаточно, поставьте дварфами несколько мин, а во время атаки взорвите их. Вторая волна нападающих состоит из зомби-камикадзе. Обстреляйте их с вершины холма — они сами уничтожат друг друга. Затем сразу же появятся Лишенные Души. Вдобавок ко всем вашим несчастьям пойдет дождь, гася гранаты дварфов. В этой схватке ваши ряды смешаются. Главное — удержать холм и расправиться с лучниками. Попытайтесь также сохранить хотя бы двух дварфов, так как финальная волна наступающих — это несколько десятков тралов. Незадолго до конца миссии вам дадут подкрепление. Заведите свежие силы на холм, добейте воинами остатки монстров — миссия выиграна.

Наблюдатель

Для быстрого перемещения по карте постройте свой отряд берсерков в коробку и отправляйтесь на северо-восток. Где-то в центре карты вам необходимо повернуть на восток. Редкие стычки с монстрами не доставят особых проблем. Когда дойдете до двух каменных столбов — поверните вниз. Здесь вам придется сразиться с группой гхолов (остерегайтесь их ядовитых гранат). Если у вас большие потери — пройдите немного вниз, и вам пришлют подкрепление. Цель вашего путешествия, каменная статуя наблюдателя, находится справа от вас. Ее охраняет группа гхолов, но их обижать совсем не обязательно — прорубите себе проход в центр круга, разбейте камень, и миссия закончится.



■ **Окаменевший Наблюдатель — создатель миров**

Реки крови

Наверное, наиболее сложная миссия во всей игре. Вам предстоит сразиться с противником, превышающим вас по численности раз здак в пять. Перед тем, как взрывать дварфами загородку — перегруппируйте своих воинов. Лучников поставьте полукругом перед воротами, за ними берсерков, на правом и левом фланге сгруппируйте дварфов, а в середине расположите лесных гигантов. После этого заминируйте частокол и выманите берсерком группу гхолов по ту сторону крепостной стены. После схватки проведите свою армию за ворота и пройдите немного вправо. Затем снова сгруппируйтесь и, не смешивая ряды, медленно продвигайтесь вперед. Здесь ходит дозором трою противника. Ваша задача — выманить его, не привлекая внимания остальных монстров (задача трудная, но выполнимая). После этого пройдите немного вперед. Оставьте основную массу войск на правом конце карты и отправьте одного из берсерков на разведку. Если его заметят, бегите в левую сторону. Старайтесь отделить от противника очередную группу, а затем ведите ее на убой. После двух таких рейдов можно попытаться напасть на основную массу войск противника (сверху посередине). Разбив врага, пройдите на городскую площадь, и миссия выиграна.

Стальные пруды

Сначала проведите Альрика к ближайшему порталу, расположенному на юге от старта. Попутно вам придется уничтожить несколько гхолов (у ребят, как видно, мозги замерзли, если они на аватару нападают). Дойдя до трех магических столбов, встаньте на место разрушенного четвертого — вам телепортируют еще два отряда. Теперь путь лежит к крепости Павших Лордов. Перегруппируйте свои войска и двигайтесь на запад. В больших схватках применяйте артефакт смерти Альрика. У него их четыре штуки, но один оставьте про запас. На правой стороне карты протекает река крови. Прежде чем переправиться на другой берег, вам придется сразиться с большим отрядом тралов. Трал не трою, но если просто применить артефакт, то одной головной болью у вас будет меньше. Для завершения миссии войдите в кровавую реку и пройдите по ее руслу до края экрана.

Последняя битва



■ **Балдог, Павший Лорд, предводитель войск Тьмы**

Постройте всех воинов в короткую шеренгу и войдите в кровавую реку, которая протекает вверху. Уничтожьте нескольких громовержцев и продолжайте двигаться по руслу реки, сначала налево, затем вниз. Выходите на берег — здесь находится небольшой отряд берсерков и аватару Альрика. Пройдите немного на запад, и вы найдете Лорда Тьмы — Балдога. У вас есть минута перед битвой, чтобы перестроить войска и расставить у подножья холма мины. Затем вас атакуют три отряда тралов и несколько громовержцев. В начале битвы используйте артефакт смерти Альрика. Тралы — это полбеды, а вот метателей молний лучше сразу выделять из общей массы и уничтожать берсерками — они вам много крови попортят. Расправившись со всеми монстрами, перегруппируйте свои потрепанные войска и двигайтесь на северо-запад. Здесь Балдог попытается переманить Альрика на свою сторону, а после его отказа пошлет в атаку шестерку громовержцев. Держите наготове берсерков, иначе вашему аватаре придется плохо. Очистив местность, пройдите еще немного на запад, и вы найдете самого Балдога. Альрик применит парализующее заклинание — у вас есть полминуты, чтобы уничтожить лорда тьмы до прибытия подкреплений.

Можете себя поздравить, игра пройдена.

ViV



Недалекое будущее — вскоре после окончания Третьей Мировой войны. Выжившее человечество принуждено жить на зараженных радиацией землях. Хорошие основали небольшие колонии, а плохие собрались в банды и стали нападать на хороших. Но были еще и хитрые — те, кто укрылся в так называемых Убежищах — подземных бункерах, выстроенных давным-давно, в преддверии грядущей катастрофы. В Fallout представлены обитателем одного из таких бункеров — нечто типа командос постапокапсического времени.

Последующий текст является подробным описанием действий вашего героя (или героини) в тех или иных ситуациях. Принцип таков: вы находите нужную вам локацию (например, Темные Пески или Некрополис) и обнаруживаете там перечень действий или квестов, которые в данном месте можно совершить.

Итак, много лет пребывавшие в закупоренном состоянии врата бункера раскрылись, приглашая вас вступить в мрачный мир покореженной и обожженной Земли. Мир Fallout.

Vault 13

Поиск Очистительного Чипа

Ваш идейный предводитель и командир, Провидец, отправляет вас во Внешний Мир, дабы отыскать компьютерный чип для водоочистительной системы Убежища, пришедшей в негодность по причине утери старого чипа. Высказав несколько пожеланий в адрес допустивших подобное растяп, для начала отправимся в Shady Sands и в одном из домов, в восточной части города, возьмем веревку (ее также можно выменять у начальника стражи — Сета). Теперь наш путь лежит в Vault 15.

На первом уровне, попутно убивая встретившихся млекопитающих, зайдите внутрь, закрепите веревку в шахте лифта и спускайтесь на второй уровень. Там возьмите в шкафчике еще одну веревку и с ее помощью прогуляйтесь на третий этаж. Здесь вы найдете автомат — хорошее добавление к вашему арсеналу. Увы, но Командный Центр, где должен находиться чип, погребен под камнями. Так как здесь больше делать нечего, уходите в Хаб, где можно разузнать местонахождение чипа, купив у продавщицы книг диск (Vault 12 находится в Некрополисе). Можно, конечно, еще и Торговцев водой порасспрашивать. Кстати, с их помощью вы можете отправить караван с водой в свое убежище, для продления срока поиска (но лучше не отправлять, так как зто откроет мутантам местоположение вашего Убежища и оставит вам меньше времени для прохождения игры).

Все дороги ведут в Некрополис. Оказавшись в городе мутантов, спускайтесь в канализацию и идите в северную часть подземелья, где живут мирные жители Некрополиса. Они попросят вас починить водный насос и после зтого не будут противиться тому, чтобы вы забрали чип. Если откажетесь его ремонтировать — они нападут на вас. Для исправления насоса вам понадобятся детали, лежащие в подземелье под районом Вододобычи, находящемся на севере города. Получив детали, подбирайтесь к насосу. Правда, там стоит охранник — туповатый супермутант Гарри и его подопечные. Обхитрить их будет легче, чем отнять конфету у младенца, — скажите, что вы зомби или робот (ну, не мне же вас учить обманывать!).

Когда почините насос, пройдите к решеткам в южном углу здания, взломайте дверь и освободите зомби. Он расскажет вам, что за соседней дверью есть люк. Спускайтесь вниз и, уничтожив охранников, заходите внутрь Vault 12. На третьем этаже вы и обнаружите долгожданный чип. Два следующих квеста вы можете получить, придя в Убежище до возвращения чипа.

Поиск Похитителя Воды

Поговорите с охранником воды на 3-ем уровне, затем подождите до полуночи. Охранник куда-то исчезнет, чтобы вернуться только к семи часам утра. Опять поболтайте с ним — он расскажет, что ночью кто-то ударил его трубой по башке. Теперь спрячьтесь где-нибудь, и в полночь из лифта выйдет злоумышленник. После того, как ворюга откроет ящичек с водой, можете брать его тепленьким — для зтого ласково поговорите с ним и заставьте вывернуть карманы.

Мятеж в Убежище

Во время пребывания в Убежище вы увидите, что некоторые люди на втором этаже чем-то недовольны. Побеседуйте с кем-нибудь из них, расскажите, что Внешний Мир гораздо лучше, чем о нем рассказывают. Тогда вас пригласят на собрание бунтарей, главой коих является Кристина. Подождите до 18:00, зайдите к ней в комнату и поговорите о восставших. У вас есть два варианта действий: остановить мятежников, убив Кристину, или разубедить ее в покидании Убежища (если у вас высокий уровень Speech).

Оставшиеся квесты Убежища являются обязательными. Финал игры полностью зависит от них — после выполнения все ваши приключения закончатся. Более разумно и интересно было бы побывать во всех местах Пустоши, а затем уж приниматься и за основную задачу. Если кому-то не терпится выиграть — ищите прохождение обязательных квестов в конце солюшена. А пока — вперед на поиски приключений!

Shady Sands

Придя сюда, вы узнаете, что на город нападают Скорпионы-Мутанты. Как храбрый и отважный супергерой, вы просто обязаны угомонить ужасных тварей.

Изгнание Скорпионов

В одном из домов вы найдете человека по имени Ян. Поговорив с ним, выскажите сожаление по поводу его раненой руки (зтим завоюете его симпатии), затем пригласите его сопровождать вас и заплатите ему 100 пробок (если у вас высокий уровень Speech, то можете уговорить его присоединиться к вам бесплатно). Ступайте к Сету и попросите его отвести вас в пещеры, где вас уже поджидают милые голодные Скорпиончики. Они будут рады встрече с вами.



Рагу де Скорпионне — чуть-чуть грибов, зелени, и можно подавать к столу!

Ян здорово поможет вам в драке. Главное, не подпускайте монстров слишком близко. У нескольких из них заберите хвосты, чтобы впоследствии Разло, городской лекарь, мог создать противоядие от их смертельных укусов. Дайте зту сыворотку умирающему человеку в дальней комнате дома лекаря.

Для повышения опыта можете обучить фермера в восточной части города более совершенным методам сельского хозяйства.

Спасение Танди

Заглянув в город несколько позже — узнаете, что дочь старейшины, Танди, была похищена рейдерами. Вас, конечно же, попросят найти бедняжку. Ступайте в ближайший Лагерь Разбойников — Ханов. Поговорите с лидером бандитов. Существует несколько вариантов освобождения девчонки: можете попытаться обменять ее на что-нибудь; бесстрашно сразиться с Лидером и в случае победы получить пленницу; просто припугнуть его, умело ведя разговор. Если после освобождения вы решите не отправляться в Shady Sands, то Танди останется с вами. Но как только вы пересечете границу ее родной деревни, она уйдет от вас, и притом навсегда.

Хорошая концовка: Судя по всему, избавив городок от всех вышеупомянутых напастей, вы гарантируете его жителям спокойное и безопасное существование.

Лагерь Рейдеров



"Ты лети с дороги птица, зверь с дороги уходи, вот и рейдер закружился, разлетаясь на куски..."

Придя в лагерь до похищения Танди, вы можете присоединиться к Рейдерам, убив двух пленниц в качестве экзамена. Больших выгод это не сулит, разве что повысите опыт да приуменьшите свою репутацию. Если же вы появитесь там после возвращения девушки, вам придется сразиться со всей бандой. Это не так уж и сложно, зато трофеев будет видимо-невидимо. Тем более если вы хотите, чтобы в финальной заставке рейдеры не мешали другим, вы просто обязаны их уничтожить сейчас.

Появившись в Лагере в кожаном жилете, вы можете сойти за призрака Руки Смерти — местного героя, словно бы сошедшего с киноэкранов из фильма "Безумный Макс". У вас появится много новых вариантов ведения разговора.

Хорошая концовка: Уничтожив Рейдеров как эффективное силовое подразделение, вы обеспечиваете менее облачную будущность для жителей Темных Песков.

JunkTown

Придя сюда, расспросите охранников о местных достопримечательностях. Затем самое время направиться в магазинчик Киллиана, где вы сможете продать все ненужные вещи, а заодно и поболтать с хозяином. После разговора появится забитый на вид парнишка, который, передав Киллиану привет от некоего Гизмо, недолго думая, достанет охотничье ружьишко и выстрелит в хозяина. Вы, как честный человек и сознательный гражданин, просто обязаны наказать сего грубияна, увеличив этим число человеческих жертв на своем счету. Если вы сыграете роль "плохого мальчика" и не станете трогать полоумного, а затем еще и откажетесь расследовать дело, вас посадят в Тюрьму, откуда придется убегать.

Расследование

После того, как Убийца останется лежать на полу, вы узнаете, что это был наемник того самого Гизмо — главного из нехороших дядечек, контролирующих город. Хозяин тут же предложит вам помочь ему извести Гизмо и его преступный синдикат. Если вы согласитесь, он даст вам диктофон и электронный жучок, чтобы вы могли получить признание Гизмо в причастности к попытке убийства Киллиана. Вы без труда найдете босса в Казино, где сможете либо разговорить Гизмо (т.е. записать на диктофон), либо применить к подлецу функцию Steal и плавно перенести жучок из своего кармана в его. После чего возвращайтесь к Киллиану, получайте вознаграждение и, если хотите, поучаствуйте в "наказании" Гизмо. Если же в душе вы — романтик, то у вас есть возможность, наоборот, добить Киллиана. Но учтите, что ваша репутация ухудшится, а вся охрана города объявит на вас охоту.

Соратники

В JunkTown вы можете присоединить к своей доблестной команде еще двух существ — собаку Dogmeat и рейнджера Тайхо. Что касается собаки: крестьянин Фил возле казино попросит вас помочь ему избавиться от этого существа. Вы можете убить ее, но намного лучше дать ей игуану и приобрести верного друга. Рейнджера вы найдете в Баре Skumm Pitt; поговорив с ним, повысите свой навык Outdoorsman, а также уговорите его стать полноправным членом вашей команды.

Прощайте, Скулзы

Поговорив с Ларсом, начальником охраны, вы узнаете, что второй проблемой в городе является банда Скулзов. Их вы можете найти в отеле "Разбитый Дом". Если вы неплохой оратор, то поговорите с Шерри и убедите ее покинуть бандитское ремесло. После разговора она будет думать — придется подождать пару дней, но затем она согласится настучать на своих "боевых" товарищей. Идите к Ларсу и говорите, что у вас есть свидетель... Все, "кина" у Skulz не будет.

Существует и другой способ, более жестокий. Зайдя в Бар Skumm Pitt ночью, вы увидите, как один из Skulz нападает на официантку. Нет, спасать ее вам не нужно — это сделает бармен. После этого идите к пахану Скулзов, Винни, и скажите, что вы желаете присоединиться к банде. Он заявит, что для этого вы должны украсть у бармена урну с пеплом его жены. Ну что ж, идите к Бару, взламывайте дверь и забирайте урну со стола. Несите ее Скулзам, после чего пообещайте скоро прийти, но вместо этого ступайте к Ларсу и обвините Skulz в нападении на Skum Pitt. Далее вы можете либо участвовать в разгроме преступников, либо оставить это сподручным Ларса.

Вы помните имя, которое выкрикнула официантка во время избиения? После разговора с ней окажется, что так зовут ее дружка — боксера. Идем к Ларсу, стоящему недалеко от Бара. С хорошим умением разговора вы вытяните из него все подробности и примирите его с подружкой. А это, дорогие мои, как никак, 500exp.

В JunkTown есть еще одно интересное местечко — Отель. Переночевав в нем, вы столкнетесь с сумасшедшим разбойником, взявшим в заложники девушку. Проще, конечно, отвлечь Рейдера разговорами, а затем предложить ему померяться силами. Но опять же, если у вас высокий уровень Speech, вы можете просто разубедить его.

Последняя особенность Junktown — это Доктор, живущий недалеко от входа в город. Вернее, там расположена подземная хирургическая лаборатория, где доктор хранит человеческие органы. Загляните туда и, поболтав с карликом, узнаете страшную тайну сего непритязательного склада.



Неправда ли, напоминает чистую, светлую, красивую лабораторию доктора Франкенштейна?

Хорошая концовка: Благодаря вашей помощи Киллиану и избавлению Мусорного Города от Гизмо и Скулзов, жизнь JunkTown возвращается в норму. Люди добры и честны и правит ими добрый Киллиана (если, конечно, вы его не убили).

The Hub

Хаб — не только самое большое, но и наиболее интересное место во всей Пустоши. Здесь вас ожидает бессчетное количество опасностей и авантюр.

Пропавшие Караваны

Появившись в городе и поговорив с людьми, вы узнаете о главной беде -исчезновении торговых караванов. Ступайте в Центр Хаба, и на доске объявлений вы прочтете, что компании Far Go Traders нужны наемники. Начальник Бутч выскажет вам свое мнение по поводу этого дела и направит к Бет — хозяйке оружейного магазина. Та в свою очередь направит вас в Старый Город, к мутанту Гарольду и к пьянице Слоппи, живущим неподалеку. Гарольд опишет предполагаемую причину пропажи — Когти Смерти, а алкоголик отведет вас в логово одного из таких существ. Убить его будет нелегко, но вполне возможно (цельтесь в глаза). На полу пещеры лежит умирающий супермутант, он даст вам диск — разгадку тайны. Отнесите диск своему нанимателю, Бутчу, и покажите ему. Объяснив его помощнику причину пропажи караванов, получайте свои кровные денежки и ступайте искать другие приключения на свою голову.

Центр Города

Помните кровавую лабораторию доктора в JunkTown? Так вот, здесь вы найдете его клиента — Боба, торговца игуанами (хе-хе, хороши же игуаны!). Вы можете припугнуть его и поставить на счетчик. Но это уменьшит вашу репутацию.

Очистка Фермы

Когда вы станете более известным в Пустоши, Ирвин, живущий в доме на юге Центра Города, попросит вас помочь ему — его ферму захватили рейдеры, и он не может попасть домой. На этом задании вы найдете кучу полезных вещей, и вдобавок ко всему, Ирвин отблагодарит вас, подарив пистолет 223 калибра. В принципе этот пистолетик вам поможет на ранней стадии игры, так что основной наградой станет опыт и повыше-

ние репутации. Если вас устраивает такая постановка дела, беритесь за выполнение данной миссии, уничтожьте всех бандитов и хорошо обыщите дом.

Деккер

В Хабе нечестивыми делами заправляет Деккер — местный мафиози, владеющий казино. Он предложит вам "работку" — убийство фермера и его жены, а после выполнения этого задания следующее станет убить Хайтауэра и его супругу. Деньги весьма неплохие, и если вам хочется заработать сим методом — флаг вам в руки и все причитающееся по такому случаю навстречу. Если же вы хотите обернуть это против самого Деккера и помочь органам власти, откажитесь от сего грязного дельца (Деккер не обидится) и расскажите обо всем Шерифу. Для вящего удовольствия можете поучаствовать в разборке.

Банк



Нет, динамит не потребуется, хватит и отмычек

В банке вы можете взять кредит, поговорить с хозяином и узнать несколько новых слухов. Владелец заведения находится в закадычной дружбе с главарем банды — Деккером. И если после истребления банды в казино вы зайдете в Банк, вам предстоит сразиться с его хозяином. Полиция города игнорирует эту драку, так что быстренько забивайте слабачка и его охрану, и можете попытаться взломать сейфовую дверь. Она легко взламывается без какой-либо помощи, но если у вас не получится, примените отмычки. За дверью вы обнаружите несколько тысяч пробок и немного полезных вещей.

Караваны

Если вы захотите вести кочевую жизнь, то можете стать охранником одной из торговых компаний. Всего их три: Торговцы на Далекие Маршруты (Far Go Traders), Караваны Кримсона и Торговцы Водой. Во время походов вы приобретете много опыта, но потеряете много времени, а оно, как говорится, — деньги, поэтому я не советовал бы слишком много путешествовать.

Старый Город

В старом городе вы найдете несколько интересных мест — Магазинчик Тяжелого Оружия, гильдию воров, подпольного торговца, мутанта Гарольда и прочее подобное.

Торговец Наркотиками

В Центральной части Хаба, недалеко от казино "Мальтийский Сокол" вас подзовет к себе странный подозрительный мужичок. С его помощью вы можете познакомиться с Взнсом, торговцем нелегальным товаром — наркотическими препаратами на время повышающими ваши характеристики. За это знакомство он потребует кругленькую сумму. Если вам жалко давать деньги этому проходимцу, а параметр Сила (Strength) у вас высок, пригрозите ему. В конце концов, вы можете сами найти Взнса в Старом Городе в одном из восточных зданий. Даже если он будет вас выгонять, вы просто можете нажать кнопку Обмена.

Воровская Малина

В одном из зданий вы найдете лестницу, ведущую в подвал. Оттуда, вскрыв несколько дверей и подорвавшись на паре ловушек, попадете в убежище мошенников. Здесь можно присоединиться к общине воров — но тогда сначала вам придется пройти тест — выкрасть ожерелье у некоего мистера Хайтауэра, живущего в квартале Хайтс. Согласившись, вы получите отмычки. Ровно в полночь (00:00), когда мистер Хайтаузр будет преспокойно спать со своей женушкой, ступайте в Хайтс. Пообещайте охраннику уйти, а сами обогните дом с восточной стороны и спрячьтесь за углом. При выполнении следующих действий вовсе не обязательно использовать функцию Sneak. Когда охранник отойдет от двери, бегите прямиком в дом, и в маленькой комнате недалеко от входа вы обнаружите сундук. Обезвредьте ловушку на нем и взломайте. Ожерелье у вас в кармане. Отдайте его Локсли — 3000 пробок и злектронные отмычки теперь ваши.

Как бы хорошая концовка: Мало у кого получалось спасти Хаб. Лично мне предотвратить гибель жителей города не удалось. Скорее всего, требуется избавиться от всех отрицательных элементов Хаба. Возможно, нужно убить Хайтауэра. Также это может зависеть от того, когда вы закончите Игру. В Интернете ходит слух, что для спасения всех локаций игру нужно завершить не позднее Апреля 62 года.

Некрополис

"В этом городе нет фонарей, здесь не бывает солнечных дней..." Именно эту песенку группы "Крематорий" вспоминаешь, придя сюда. Но все же и здесь может возникнуть пара интересных ситуаций.

В канализации. Лидер мирных жителей упомянет захватившего власть гоула — Сета. Поднимитесь в его владения и пройдите через густую охрану (стражника у двери дома можно убить), поговорите с ним — и он либо скромно вознаградит вас, если вы уничтожите всех Супермутантов в городе, либо убьет. Злые герои действуют непредсказуемо.

Хорошая концовка: Чтобы все закончилось хорошо для жителей Некрополиса, вы должны починить насос, а также уничтожить всех Супермутантов в городе в течение пятнадцати дней после первого посещения. Супермутантов уничтожить не так-то просто — нужно иметь неплохое оружие. Вы можете найти плазменный пистолет в канализации, рядом с хорошими гоулами. Также вы должны избавиться от Сета и его подопечных.

Братство Стали

Придя к вратам Братства, не помешало бы стать его полноправным членом. Но Паладин Каббот ответит, что для этого вы должны выполнить Квест, а именно — сходить в таинственное и загадочное место — Древний Орден (по-другому — Мерцание) и принести оттуда какое-нибудь доказательство вашего там пребывания.

Древний орден (Glow)

Орден-то Древний, да только Мерцанием его не зря прозвали — находится он в зоне огромной радиоактивности, так что прежде всего ходите в Хаб и запаситесь всем необходимым. Для выживания вам нужно купить пару-тройку Rad-X и столько же Radaway у подпольного торговца Вэнса.

Итак, после прогулок по магазинам идем в Мерцание. Там, после получения дозы радиации, примите Radaway для снятия оной и два Rad-X для получения 100% защиты от радиации. Привяжите веревку к обломку лазера и спускайтесь прямиком в ядерный Ад. Вы найдете нужный вам предмет прямо на первом уровне, обыскав мертвого Паладина. Заберите желтую карту доступа и диск. Загрузите с него все данные в ваш Пипбой. Конечно, если вам не терпится, отнесите компакт Кабботу, но более разумно будет сначала исследовать Орден до конца. Здесь полно различных ловушек, так что будьте начеку. Но игра стоит свеч — вы найдете уйму полезных предметов.

Используйте карту доступа на лифте для отключения ловушки (вы можете просто обезвреживать ловушки, а затем взламывать двери лифтов) и спускайтесь на второй этаж. Обыскав один из трупов, найдете красную карту доступа. С ее помощью откройте лифт на 3-ем этаже. На четвертом этаже находится уникальный компьютер, зовущийся Заксом.



Суперкомпьютер Закс, управляющий жизнедеятельностью Мерцания

Поиграв с ним в шахматы, завоюете его расположение и сможете зайти в сердце здания. Скачайте в свой Pipboy всю информацию и идите на шестой этаж. Почините энергогенератор и включите его с помощью терминала. Забрезжит свет, но и роботы-охранники вновь заработают, и вам придется прочищать себе путь через груды живого металла (хотя они отключаются с помощью Закса). Теперь вы сможете задействовать неработавший прежде лифт. На нем спуститесь на пятый этаж. На этом уровне вы сможете намного облегчить свой дальнейший путь — тут найдете и пулемет, и плазменное оружие, и диски с информацией об этом научном центре.

Вернувшись в Братство, отдайте компакт-диск с информацией Кабботу. Все, теперь вы Ученик Братства Стали.

На первом этаже располагаются склад и тренировочная комната. Поговорив с Таулусом, вы сможете получить у Майкла, заведующего складом, броню Братства и несколько обойм для оружия. Здесь также находится комната, в которую вы не можете пройти. Насколько я знаю, никому не удавалось этого сделать.


■ Братва тренируется, а вы, наблюдая, тренируетесь вместе с ней

Поиск потерянного Ученика

Если у вас хорошая репутация, то наверняка получите от Таулуса следующее задание: найти пропавшего агента Братства, посланного в Хаб. Вы должны отыскать и вернуть бедолагу. Найти его можно на юге Старого города. Вам придется хорошо потрудиться для его спасения. За это вы получите от Таулуса награду по вашему выбору, включая Энергоброню.

Доктор Айболит

На втором уровне Братства находятся жилые корпуса и Лечебница. Доктор вылечит вас от радиации, а за определенную плату может повысить ваши характеристики. Операции будут занимать определенное время, так что не увлекайтесь.

Энергоброня

Вы всегда завидовали Паладинам по поводу их блестящей брони? Вы без ума от нее и при одном ее виде падаете ниц и молите богов в надежде получить такую же? Тогда следующие строки для вас, о ценители современной моды. Получить этот костюмчик вы можете несколькими путями. От рыцаря-техника на третьем этаже вы узнаете, что у него есть такая броня, но в ней нет главной части — систолитического мотиватора (systolic motivator). Приобрести его можно, обманув завхоза Майкла, либо украв у Ромбуса, повелителя Паладинов. Последнее осуществляется несколькими способами:

1) Зайти к нему в комнату, открыть шкаф и забрать прибор, затем нажать клавишу "А" для начала боя и во время своего хода попытаться удрать.

2) Взяв прибор, сразу бросить его на землю, убежать, а после вернуться и подобрать. Завладев нужной запчастью, отдайте ее рыцарю-технику, а затем почините броню (для этого вам понадобится минимум 75%-ный навык ремонта).

Иногда вы можете получить броню в награду за спасение потерянного ученика. В конце концов, возможно выкрасть ее со склада, но после этого вы навсегда покинете Братву. Кстати, у вас есть возможность усовершенствовать энергоброню у химика Майлза в Адитиме после выполнения его просьбы.

Поиск Северной Базы

Очутившись на последнем, четвертом этаже, поговорите с генералом Максоном и согласитесь выполнить его просьбу об исследовании северных земель, а затем попросите выдать вам более мощное оружие. Забрав его у помощника генерала, идите на совет Старейшин Братства, где вам предложат ту же самую миссию. Согласитесь опять, а перед уходом зайдите в Библиотеку на третьем этаже. Там улучшите свои познания в области компьютеров, поговорите сВри насчет мутаций и ступайте на северо-запад карты. Обнаружив базу, возвращайтесь и рапортуйте обо всем увиденном.

Новая Тактика Братства

Выслушав ваши доводы, Старейшины решат, что им нужно лишь укрепить защитные сооружения Братства Стали, но вы должны убедить их выбрать тактику атаки и попытаться саботировать берлогу супермутантов. Они согласятся прислать вам ко входу базы трех Паладинов для легкого проникновения внутрь. Спуститесь на третий уровень, поговорите с Ври насчет мутаций, она даст вам диск с описанием организма одного из мутантов. Итак, вы узнаете, что они не могут размножаться. Значит, кто-то искусственно создает этих тварей. Разгадку можно найти, только очутившись среди полулюдей.

Boneyard

Попав в город, когда-то именовавшийся Лос Анжелесом, обнаружите, что он разделен на пять частей, четыре из которых находятся под властью различных группировок, а в пятой обитают ужасные монстры, прозванные Когтями Смерти. Первым районом, в котором вы окажетесь, будет Адитим, область Регуляторов, здаких охранников порядка. От жителей вы узнаете, что Регуляторы издавна враждуют с другим кланом — Лезвиями. Они всячески пытаются вести провокационную деятельность против этих Лезвий. Здесь вы найдете небольшой магазин, расположенный в подвале недалеко от входа, познакомитесь с кузнецом Смитти и с предводителем Мусорщиков — людей, ищущих в пустыне полезные вещи. Также вы узнаете местного ученого-химика — Майлза, который попросит вас найти потерянные детали от гидрофермы.

Потерянные Детали

Поговорив с главным Мусорщиком, вы выясните, что недавно он послал в пустыню за деталями своего человека, тот нашел их, но куда-то исчез на обратной дороге. Подскажу вам, что растерзанное тело этого мужичка нужно искать на территории Когтей Смерти. При нем находятся нужные детали, так что смело забирайте их и несите Майлзу. Химик отправит вас к Смитти для починки всего этого барахла. Зато потом, после восстановления фермы, Смитти улучшит для вас плазменное ружье, а Майлз усовершенствует вам энергетическую броню. Правда, вам придется совершить путешествие в книжный магазин в Хабе, где находятся нужные ученому книги.

Иго Регуляторов

Впервые встретив мзра, поговорите с ним. Его ненависть к Лезвиям ужасна. Старик рассказывает о них, как о чудовищных тварях без капли интеллекта. Его послушать, так можно подумать, что они добывают себе пропитание, похищая детей и убивая жителей Адитима. Странно, ведь на первый взгляд кажется, что это неплохие ребята. Мзр Зиммерман предложит вам выполнить грязную работенку за неплохие бабки — убить главаря банды, девушку по кличке Бритва. Похоже, на самом деле он ненавидит ее больше, чем кого-либо другого. Так вот оно что!.. оказывается, она убила его сына. Ну что ж, принимайте его предложение и идите в штаб Лезвий. Найдите Бритву в комнате слева и скажите, что пришли от Зиммермана. Эге, да девчонка здорово разозлилась, стоило вам упомянуть сына мзра. Судя по ее словам и доказательствам в виде диска, во всем виноваты Регуляторы, взявшие власть города под контроль, а бедняга Зиммерман даже ни о чем и не догадывается. Ну ладно, обещайте помочь Бритве с этим делом. Но только как же быть с толпой врагов, охраняющих жителей Адитима? Тут без помощи Лезвий не обойтись. Бритва говорит, что рада бы оказать поддержку, да только оружия нет. Придется уговорить Хозяев Оружейного склада снабдить банду всем необходимым.

Только дела у Хозяев совсем плохи — Когти Смерти безжалостно выгнали их с законной территории, и теперь они скрываются в западном конце Boneyard. Поговорив с их главарем, Дэниелем, скажите, что готовы помочь им избавится от монстров-захватчиков. Но не тут-то было! Даже перестреляв всех тварей, никак не получается извести их до конца! Новые Когти Смерти появляются через час после исчезновения старых. Чтобы чудищ больше не являлось, спуститесь в подвал заброшенного кинотеатра, убейте Матку и расстреляйте все невылупившиеся яйца. Только тогда Когти перестанут приходить снова и снова. В награду Дэниель согласится исполнить ваше пожелание. Попросите его вооружить Лезвий. Придя к Бритве, скажите, что перед атакой вы хотели бы поговорить с мзром. Ступайте в Адитим. Подойдите к химику и рядом с ним увольте кого-нибудь из своих напарников (если NPC уволен, он все равно сражается на вашей стороне), дабы защитить Майлза во время нападения. То же самое проделайте рядом со Смитти. Предъявите Зиммерману доказательства невиновности Лезвий, после чего один из Регуляторов застрелит его (увы, но это убийство предотвратить нельзя). Война Адитима началась! Когда с Регуляторами будет покончено, поговори-


■ Да-а-а, знатно мы давече погуляли.........

те с Бритвой. Даже если вы еще не отремонтировали гидроферму, Майлз в награду за уничтожение захватчиков предложит вам усовершенствовать Энергоброню, а Смитти — плазменное ружьишко. На территории банды попросите человека у входа научить вас сражаться, что повысит ваши умения.

Последователи Апокалипсиса

В библиотеке вы встретите Катю, которая станет вашим соратником. Поболтайте с главой Последователей — Натали. Она расскажет вам о злых деяниях Детей Собора и об их зверских планах. Договоритесь с ней о помощи в уничтожении Собора. Натали признается, что в рядах Детей у них есть свой человек — девушка по имени Лаура, а также сообщит вам пароль, который нужно будет передать шпионке.

Шпион в рядах Последователей

Спустившись в подвал здания, вы найдете гоула, который сообщит вам, что существует шпион, который подрывает все планы Последователей. Для полного счастья вам нужно найти этого саботажника. Никому из ранее игравших его найти не удавалось. Вероятно, это баг программы. Быть может, этим шпионом является сам гоул.

Пришло время рассказать о двух финальных задачах — Уничтожении жизненно важного для мутантов сооружения — лаборатории-базы, и убийстве Повелителя Мутантов. Эти два квеста можно проходить в любом порядке.

Тотальная Аннигиляция Базы Мутантов

После возвращения чипа Провидец скажет вам, что новости, принесенные вами из Внешнего Мира, не очень-то утешительные. Похоже, что какой-то безумный гений создает армию супермутантов и что кто-то должен его остановить. Естественно, этим козлом отпущения станете вы. Так вперед и с песней, на поиски логова злобных тварей!

Вряд ли вы сможете уничтожить зеленокожих сразу после получения квеста, так что поднаберитесь опыта и улучшите свою огневую мощь. Быть может, для этого стоило бы вступить в Братство Стали.

В Логове

Оказавшись около входа, вы должны войти внутрь, а для этого потребуется либо перебить всех врагов, либо включить радиопередатчик и обдурить их, послав куда подальше. Дверь вы сможете открыть с помощью электронных отмычек или найдя у одного из охранников кассету с кодом. Переступив порог здания, увидите зеленые и красные защитные поля. Через красные переходите смело, а вот сквозь зеленые — не пройдете. На первом этаже вы найдете компьютер (Mach IV — не действуют, а просто computer's работают). С его помощью вы можете отключить энергоблоки, обдурив систему защиты. Примените на компьютере рацию — получите пульт дистанционного управления защитными полями. Также можно использовать на консолях рядом с преградами навык Ремонта для временной дезинтеграции поля. С помощью компьютера рядом с лифтом настройте роботов на атаку мутантов или выключите их. Спустившись на второй этаж — попадете в бараки. Ничего экстраординарного здесь нет, но можно существенно повысить свой опыт и получить тьму оружия и боеприпасов, уничтожив солдат и осмотрев все шкафы. Третий этаж базы вдоволь напичкан ловушками. Так как главный лифт не работает, идите к запасному. Когда приближающийся мутант прикажет вам следовать за ним, согласитесь. Он приведет вас к своему военачальнику. Хорошенько расспросите Лейтенанта-недоумка — узнаете о сумасшедших планах Верховного Мастера, в данный момент обитающего в Соборе. После этого следует сказать Лейтенанту и его подопечным все, что вы в действительности о них думаете... Просмотрите содержимое шкафчиков, там находится специальный ключ. Его предназначение вы поймете позже. Пройдите к лифтам, убейте охранников и запустите робота — Mr. Handy. Прикажите ему завершить задание — убраться в контрольной комнате. Бедный мешок железа натолкнется на преграду и взорвется, зато и энергополе будет разрушено. Проходите через освободившийся проем в отдел управления трансмутациями. Очистив комнату от техников Собора, возьмите у кого-нибудь из них плащ и карту доступа в основной компьютер.



Та-а-а-к, заходим в систему, включаем таймер и через три минуты — (...)

Взорвите комп с помощью взрывчатки, найденной в ящиках Лейтенанта. Если у вас неплохая научная степень, то лучше попытайтесь проникнуть в систему управления базы (при низком уровне учености используйте карту доступа). Просмотрите защитные шифры и попытайтесь раскодировать их, проникнув глубже в память компьютера. Выберите самоуничтожение через три минуты (этого более чем достаточно) — и бегом к выходу на поверхность. Когда вы очутитесь на карте Пустоши, вам покажут красивый ролик, означающий конец производства супермутантов.

Смерть Повелителя Мутантов

Провал зеленокожих на базе еще не означает разгром питомцев Ядерной Войны в целом. Для окончательного всепланетного счастья вам надо всего-навсего найти и прибить их Повелителя. Ссылаясь на показания Лейтенанта, его следует искать у Детей Собора, куда вам и следует направиться.

Собор

Если перед путешествием сюда вы побывали у Последователей Апокалипсиса, то вам будет гораздо легче пройти данный этап игры. Ведь стоит лишь попросить их лидера Натали о помощи, и около собора к вам присоединится целый отряд наемников. Будучи одетым в пурпурную робу Детей, вы получите другие возможности ведения разговора, так как вас будут принимать за своего. Зайдите внутрь здания и, обнаружив Лауру (человека Последователей) в комнате слева, поговорите с ней. Она покажет вам потайную дверь, ключ от которой находится у Верховного Священника Морфеуса, живущего на самом верху башни. Поднимайтесь по лестнице, по пути неспеша убивая встретившихся Полуночников — мутантов, экипированных StealthBoy'ами. На вершине вы найдете Морфеуса. Убейте его и заберите ключи от дверей (эдакие символы радиации). В соседней комнате вы найдете Тесла Броню — лучшую защиту против энергетического (плазма и лазер) оружия. В принципе, вы также можете выпросить пропуск у монаха Лэшера на первом этаже, выполняющего функции одного из Верховных Священников. Поговорите с ним, одевшись в костюм монаха и скажите, что хотели бы повидаться с Владыкой.

Спуститесь на нижний этаж, откройте потайную дверь красным ключом, заходите внутрь и спускайтесь по лестнице в катакомбы. В дальнем южно-восточном углу подвала находится секретная дверь. Ее открыть невозможно, придется ждать пока какой-нибудь чудик не выйдет оттуда. После того, как дверь раскроется, вам придется либо обмануть его (если на вас нет робы или за вами следуют NPC, враги не клюнут на ваш обман), либо отправить несчастного в лучший мир. Спуститесь на второй этаж. Здесь вы обнаружите сумасшедших ученых и пленников. Поболтайте с учеными насчет их изобретения, но не слишком долго, а то охраняющий их мутант разозлится. Вообще-то, стоит убивать всех ненужных мутантов, хотя бы для повышения собственного опыта. Идите в северо-западное отделение уровня и выпросите у подопытных сумасшедших, сидящих в одной комнатушке, психический контролер — изобретение безумных докторов. Освободите пленников в южных апартаментах. Спасти их нельзя.



Что это я наделал? Может, все же не стоило нажимать эту красную кнопочку?

Теперь опускаемся на третий уровень. У вас есть выбор — либо покончить с Мастером, либо активизировать ядерную бомбу этажом ниже. Мастера вы найдете, пройдя через дверь в северной комнате, где обитают ученые. Держа в руке психический контролер для отражения мозговых атак Повелителя, пройдите по коридору к его пьедесталу.

Помните, как Ври в Братстве Стали рассказывала вам о главной проблеме мутировавших существ — стерильности (неспособ-



■ **Ну просто нет слов! Красавец! Орел!**

ности к размножению)? Теперь вы можете блеснуть своими знаниями перед Мастером. Поговорив с ним, вы убедите его в бессмысленности задуманного плана (для этого вам даже не нужно иметь при себе диск с исследованиями Ври — достаточно сведений в Пипбойе). Убитый этим сообщением, он включит таймер ядерной бомбы. Конечно, можно попытаться расстрелять его, но это будет нелегко, так как к нему постоянно будут приходить подкрепления. Разумнее порешить сначала их, а затем уж Владыку. Он не может передвигаться, поэтому бейте по нему из дальнобойного оружия. После его смерти отсчет пойдет автоматически, так что не зевайте.

Если вы решите не ходить к Мастеру, а покончить с врагами отечества другим путем, то должны спуститься вниз, взломав двери лифта. Внизу вы найдете ядерную бомбу — предмет поклонения Детей Собора. Включите ее с помощью ключа, взятого в ящике у Лейтенанта на базе, или же путем взлома компьютера. В любом случае — пойдет отсчет времени, за которое вы должны будете выбраться из собора на карту Пустоши. Проделав это, считайте, что вы прошли еще одну замечательную игру.

Секретные места

Все секретные локации в игре появляются случайным образом, то есть являются random locations. Обнаружить их вам поможет высокая удача (luck), высокая чувствительность (perception) и способность исследователя (Explorer).

След Годзиллы

Посредине данного местечка расположен гигантский след, внутри которого лежит чей-то труп. Обыскав его — найдете Stealthboy, делающий вас почти невидимым.



НЛО

Очутившись здесь, вы разглядите разбившуюся тарелку инопланетян и два инородных скелета. Проверив их, обнаружите Пистолет пришельцев — самое мощное оружие в игре, наносящее от 30 до 90 очков урона, а также увидите фотографию Элвиса, являющуюся приколом создателей игры.



Перевернутый грузовик

На месте старой аварии вы найдете ящик, в котором находятся восемь с половиной тысяч пробок.



Подержанные машины Боба

Очутившись здесь, вы познакомитесь с сумасшедшим владельцем разбитых машин. Поговорите с ним, если хотите, а потом вскрывайте дверь, заходите внутрь здания и взламывайте сундук. Там вы найдете Пушку Красного Наездника, весьма неплохое оружие.



Полицейская Будка

Бредя по Пустоши, вы можете наткнуться на одиноко стоящую полицейскую будку из Великобритании 60-х. Когда вы подойдете к ней, завизжит сирена и будка растворится в воздухе, оставив после себя сенсор эмоций — радар (он работает только находясь у вас в руках).



Кельт Патрик

Патрик может повысить вашу характеристику Charisma.

Стадо Брахминов

Назначение этого места остается загадкой для всех, обнаруживших его.

Полезные Советы

1. Как вы заметили, за каждого убитого монстра Когти Смерти (до убийства Матки) вы получаете 1000exp. Новые монстры появляются каждый час, так что перейдите на другой экран и переждите указанное время. Вернитесь и уничтожьте всех тварей опять. Проделав этот трюк несколько раз, вы существенно повысите свой опыт. Если вы терпеливый человек, то даже можете развить своего героя до максимального уровня — 21. Также полезно уничтожать патрули около Базы Мутантов — за это начисляется неплохое количество очков опыта.

2. При использовании отмычек, вы получаете 20% бонус к навыку взлома.

3. Вы можете повысить свои статистики несколькими способами:

а) Наркотики повышают их — ненадолго;

б) Проделав операцию у Хирурга в Братстве;

в) Чак, цыган-предсказатель судьбы в Адитиме, может повысить вашу Удачу;

г) Патрик Кельт повысит Charisma;

д) В игре есть баг (или это фича?) — если вы получили сверхдозу радиации и не умерли, ваши характеристики повысятся.

4. Самым слабым местом у всех врагов в мире Fallout являются глаза. Когда вы стреляете по ним, у вас более весомые шансы произвести критический удар. Другой вопрос, что не так-то просто бывает попасть в глаз.

Грязные Трюки

1. Владельцы Оружия в Boneyard дают вам скидку на покупку вооружения. Купите у них что-нибудь и, сразу же продав это, получите неплохую прибыль.

2. Примите наркотики, когда вы находитесь близко к повышению уровня и у вас есть шанс получить некоторые бонусные perk'и.

3. Используйте своих NPC в качестве бесплатных грузовичков — так как они могут переносить любое количество предметов, отдавайте их им, а затем воруйте у них все, что вам нужно. Не бойтесь, от этого ваша репутация не уменьшится.

Василий Кокин /vas@ropnet.ru/, при моральной поддержке Петра Давыдова

Lands of Lore
Guardians of Destiny

Часть вторая

Дракоидские руины

Когда мои глаза привыкли к освещению, в углу я заметил нечто большое, каменное и шевелящееся. Пока я гадал, что это могло быть, в мою сторону полетел огненный шар, за ним второй. Ждать третьего я не стал и посчитал, что лучше мне удалиться. Удаляться я решил на запад, причем бегом.

Таким образом я добрался до узкой подземной речушки. Она быстро несла свои прохладные воды вглубь пещер, и я не видел никакого способа перебраться на другой берег. Было слишком темно, чтобы я смог что-то отчетливо разглядеть. Поэтому я зажег заклинанием Искры хрустальный шар справа от себя. Как только первая искорка коснулась шара, тот вспыхнул ярким пламенем, и одновременно над рекой появился мост.

Я перешел через реку и пошел по единственной дороге, которая привела меня к Башне Магов. Ажурные ворота легко отворились, и я проследовал внутрь. Лестница, ведущая наверх, оказалась перекрыта силовым полем. Я обогнул ее, зажег шар, стоящий неподалеку и спустился вниз по лестнице. Там я нашел Латные Перчатки Могущества.

Я вернулся в верхнее помещение и зашел в комнату, смежную с той, где работало силовое поле. Там стоял пьедестал с незажженной сферой. Заклинание искры опустилось на шар, и тот вспыхнул, переливаясь всеми цветами радуги. Силовое поле исчезло. Когда я вышел в главную комнату, чтобы подняться по лестнице вверх, на меня напало змееподобное чудовище. Убить его не составило большого труда. В этом мне очень помогли недавно найденные Перчатки.

Перешагнув через труп рептилии, я пошел в сторону лестницы. На втором этаже была точно такая же смежная комната, как и на первом, разве что богаче убранством — кроме шара на постаменте, там была еще статуэтка, изображающая когтистую лапу. Впоследствии оказалось, что эта статуэтка была очень важной вещью. Пока же я обратил внимание только на шар. Я снова использовал заклинание Искры. История явно начала повторяться — с лестницы спустилось еще одно змеевидное существо, с которым расправиться было так же легко, как и с первым.

Я поднялся по лестнице на очередной этаж, зажег шар и начал ждать новой змеи. Но никто не спускался. Поэтому я с опаской поднялся еще на этаж выше и зашел в смежную комнату. И тут я заметил это. Оно явно было предводителем змей. Монстр даже умел говорить. Однако в бою предводитель показал себя далеко не лучшим образом. И очень скоро труп его шмякнулся на пол.

Теперь я мог спокойно осмотреть помещение. В стенной нише я увидел пару напульсников. Когда я взял их, у меня появилось странное чувство. Мне показалось, что я в комнате не один. И действительно, откуда-то донесся странный голос. Я подумал, что это ожил труп, но тот по-прежнему лежал на полу — мертвее не бывает. И тут я увидел зрелище, от которого волосы на голове встали дыбом. Над трупом поднялась фигура, сотканная из тумана. Она-то и произносила какие-то слова. До меня донеслось: "Напульсники нужны, чтобы говорить с мертвецами." Куда уж тут. Действительно полезная вещь. Хотел бы я переговорить с покойной матушкой, спросить совета. К сожалению, ее труп был далеко отсюда.

Но мертвецы мертвецами, а мне надо было продолжать путь. Я зажег шар и поднялся на следующий этаж. К сожалению, беглый осмотр не выявил ничего интересного. Больше лестниц не было видно, поэтому я спустился вниз, к подножию башни. Рядом с выходом на улице стоял еще один шар, который я не заметил, когда подходил к башне.

Как только я зажег его, рядом открылась дверь. За ней, в центре комнаты стояло зеркало-телепортатор. Я зашел в него и оказался уже перед тремя зеркалами. Решив, что теперь мне не составит большого труда найти общий язык с мертвецами, я решил отправиться на кладбище и шагнул в зеркало слева.

Дракоидское кладбище

Я оказался прямо перед входом на кладбище. Стоило мне прикоснуться к воротам, как они распахнулись настежь и я вступил в царство привидений и зомби. Последних действительно было очень много. К счастью, они оказались мирными существами и не нападали без повода.

К моему удивлению, большинство склепов оказались закрыты. Чтобы попасть внутрь, надо было положить в рот статуи, охраняющей вход, шар того же цвета, что и мигающая стрелка на ней. Я догадался, где находится устройство, меняющее цвет шаров. Это была та когтистая лапа на втором этаже Башни Магов. Теперь оставалось найти сам шар.

В его поисках я забрел в северную сторону кладбища, пытаясь найти хотя бы одно открытое здание. Я дошел до последнего склепа и уже хотел поворачивать, как вдруг — вот удача — дверь оказалась открытой. На полу я сразу же заметил и подобрал прозрачный хрустальный шар. Затем мне в голову пришла мысль порыться в гробах. Как ни странно, я не нашел там ни одного покойника. Зато в одном из гробов лежало Граненое Кольцо, увеличивающее уровень защиты.

Затем я отправился в Башню, чтобы "перекрасить" шар. Для этого достаточно было положить его в "лапку", а затем взять обратно. Несколько минут — и я уже бродил по кладбищу, пытаясь найти статую с мигающей стрелкой белого цвета. Искомая дверь оказалась на северо-западе.

Я надеялся найти здесь хоть что-то, но беглый осмотр ничего не дал — в комнате было пусто. Я уже собрался уходить, как вдруг справа от двери увидел рычаг. Он легко опустился вниз и привел в действие механизм, открывающий дверь напротив. Там я обнаружил еще один хрустальный шар. Просто так, от нечего делать, я толкнул бочку, загораживающую половину дверного проема. Она упала. Я пнул бочку ногой, и та покатилась прямо в дом через дорогу. Там она ударилась о стену, и какая-то темная жидкость разлилась по всей комнате. Запахло нефтью. Я подумал, как будет забавно сделать большой "бум". В моей сумке осталось несколько пузырьков с кровью дракона из замка Дракакля. Я немного отошел и кинул один из них в открытую дверь. Отбежав на безопасное расстояние, я стал смотреть, что же из этого получится. Долго ждать не пришлось — через четверть минуты от здания остались две половинки стены, а обломки разлетелись по всему кладбищу. Я увидел, что под склепом было подвальное помещение.

Оказалось, под кладбищем проходит лабиринт. Я решил исследовать достопримечательности местного подземного мира. К северу от входа я обнаружил еще одну когтистую лапу. Эта перекрашивала шары в синий цвет. Затем я стал искать выход. Вопреки распространенной поговорке о том, что "выход должен быть там же, где и вход", выйти через вход мне не удалось.

Я пошел в юго-восточном направлении. Довольно часто мне попадались агрессивные привидения, которые так и норовили испепелить меня огненными шарами. Самое скверное в этой ситуации было то, что привидение убить невозможно — оно уже мертво. Так что приходилось маневрировать и частенько пользоваться лечебными средствами. Наконец, преодолев приличное расстояние (по крайней мере, оно показалось мне таким) и перепрыгнув через пару невысоких заборов, я вышел к лестнице, ведущей наверх.

Теперь, когда у меня было два голубых шара, надо было найти соответствующие двери. Первая оказалась на юго-востоке кладбища. Там я нашел арбалет Валкири,



стреляющий огненными шарами. Он лежал на постаменте в центре склепа и был окружен гробами.

На нижней части постамента я заметил небольшой выступ и нажал на него. Это привело к тому, что цепи, к которым были прикреплены крышки гробов, поднялись. Из какого-то гроба я достал хрустальный шар. Не найдя в других гробах ничего интересного, я отправился на поиски следующей двери. Она оказалась чуть севернее. Когда я зашел, то увидел огромное привидение, стоящее в другом конце комнаты. После общения с привидениями из подземелий я с настороженностью относился ко всем, чья душа не нашла себе пристанища. Но тут привидение заговорило. Оказалось, что это — дракоидский священник. Его тело осталось в затонувшем Городе Дракоидов. Он попросил меня перенести его останки на кладбище. Взамен священник пообещал достать то, за чем Староста деревни послал меня на сюда — священную реликвию дракоидов — серебряный лист. Я согласился на эту сделку, тем более, что особого выбора у меня не было. Привидение дало мне специальную урну для своего пепла.

Но прежде, чем отправляться в Город, я решил поискать еще один хрустальный шар. Он находился в склепе на северо-востоке. Дверь склепа была открыта, а шар валялся на полу. Я решил зарядить его желтым цветом. Для этого надо было найти третью когтистую лапу. Вдруг мне вспомнилось, что во время странствий по подземелью под кладбищем я видел эту третью лапу. Она была расположена на северо-востоке от лестницы, по которой я вернулся на кладбище. Сходив туда и перекрасив оба шара в желтый цвет, я решил открыть остальные двери на кладбище. За большинством из них не было ничего интересного, кроме того, что в каждом помещении я находил один или несколько стеклянных шаров. В конце концов у меня их оказалось три. Тогда я отправился в Город Дракоидов.

Дракоидские руины

Как только я прибыл в город, сразу же нырнул в телепортатор, чтобы попасть на другую сторону катакомб. Оттуда я пошел на север, в сторону реки. По дороге мне приходилось избегать неповоротливых медлительных чудовищ, стреляющих огненными шарами, и иногда вступать в единоборство со змееподобными существами. Как вы догадываетесь, из поединков я всегда выходил победителем.

Но вот я очутился перед странным двухэтажным домом, стоящим в центре города. Странным — потому что очень необычно смотрелся этот чистенький коттедж в окружении предметов и существ, несущих ужас и разруху. Я поднялся на второй этаж и вышел на балкон. Пройдясь по балкону и заглянув за угол дома, я заметил, что вокруг дома на высоте второго этажа вился узенький карниз. Причем с левой стороны он уходил за дом и врастал прямо в гору. Прыгать через перила было неблагоразумно, поэтому я просто сломал их. Большого усилия не потребовалось.

Я решил исследовать, куда ведет эта странная дорога. Петляя и иногда исчезая совсем, дорога привела к реке и там плавно перешла в речной берег. Я решил идти вперед, пока тропинка не оборвется. Похоже, она этого делать и не собиралась. Более того, она немного расширилась и порой уходила в горы, но потом снова выныривала к реке. Мне пришлось пересечь мост. Еще какое-то время — и я оказался на берегу большого озера. От тропинки шло ответвление направо. По нему-то я и направился.

На полу помещения, куда я попал, валялся ссохшийся труп. Труп был очень древний, но, видимо, из-за холода в пещере он хорошо сохранился. Судя по описанию, это было тело священника. Я перетащил его на алтарь в соседнюю комнату и зажег два светильника, стоящие по бокам. Когда помещение осветилось, алтарь поднялся и загорелся. Огонь погас, когда процесс кремации уже завершился. Полдела было сделано. Оставалось вернуть останки привидению. Я собрал пепел в урну и отправился назад, на кладбище. По дороге я зашел в Башню Магов, перекрасить один из шаров в белый цвет.

Я поспешил вернуться в усыпальницу и отдать урну священнику (точнее, бывшему священнику). Кажется, мне была обещана какая-то награда. И где же она? Меня просто отослали к духу императора, у которого, наверняка, тоже окажется какое-то поручение для меня. Ладно, мне ничего не оставалось, кроме как направиться с визитом к королю, чье королевство сгинуло много тысячелетий назад. Но предварительно я спустился в подземелье, чтобы перекрасить один из своих шаров в синий, а другой — в желтый цвет.

Теперь надо было найти императорский склеп. Кажется, я побывал во всех могильниках, но нигде ничего похожего на мумию короля не видел. На юго-востоке кладбища мне встретилась странная плита, отмеченная непонятным знаком. Теперь-то я вспомнил, что этот знак полностью идентичен реликвии, полученной от священника. Когда я вставил реликвию в выемку на столбе, то в земле открылся секретный проход в какую-то странную залу. В этом помещении стояли три каменных постамента. Я подошел к одному из них вплотную и дотронулся до него. В постаменте открылось мерцающее отверстие. Туда я положил шар соответствующего цвета. То же я проделал с двумя другими постаментами. Как только я вставил последний шар в углубление, стена напротив входа отодвинулась, и за ней я увидел дверь, на которой был знак той же формы, что на реликвии, полученной от привидения.

Эта дверь открылась, когда в отверстие была вставлена реликвия. Я зашел внутрь. Из полумрака комнаты выступали очертания прекрасного саркофага. Я не удивился, когда из него выпорхнуло привидение и заговорило со мной. Оно рассказало о дракоидах и притесняемых ими хьюлайнах, о долгой войне, о коварстве Древнего Бога Белиала и Зле, которое он принес на нашу планету. Но теперь правлению Зла пришел конец. Люди начали забывать об эре дракоидов. Дух короля дракоидов понимал, что так оно и должно было быть.

Чтобы хоть как-то загладить свою вину перед другими расами и посодействовать забвению дракоидов, он попросил меня помочь ему уничтожить гигантского червяка, живущего в дракоидских руинах. Создание червяка было ошибкой, и теперь эта ошибка могла разрастись: червяк начинал угрожать всему живому вокруг. Уничтожить червяка могла только статуя Белиала, сконструированная специально для подобного случая. Чтобы привести статую в действие, надо было перенести к ней прах короля. Я согласился на это поручение, взяв с привидения обещание помочь мне добыть серебряный лист.

Я вернулся в руины и направился на поиски статуи. Она стояла в зале в северо-восточной части руин, на восток от "коттеджа". Белиал был "почти как живой". Когда я поместил прах слева от статуи и привидение произнесло магические слова, статуя действительно ожила и отправилась на поиски червя. Я пошел следом. В конце концов мы (статуя и я) вышли к червяку. Я отбежал в сторону, спрятался и стал смотреть. Да, то действительно была битва титанов. Червяк нападал изо всех сил, статуя же бесстрастно отражала все удары и отвечала магической силой на физическую. Вдруг червяк изловчился так, что заглотнул своего противника, но статуя применила магию, и червяк разлетелся в клочья, а статуя так и застыла в комнате, ожидая других пожеланий своих создателей. Во время битвы противники так увлеклись, что и не заметили, как потолок покрылся мелкими трещинками, через которые просачивалась вода (город ведь был затоплен).

Когда же сражение закончилось, вода хлынула рекой. Задерживаться в городе было бессмысленно. Я побежал вперед по коридору, завернул на первом же повороте направо и очутился у какого-то святилища. Под ногами хлюпала вода, а справа шумел водопад. Рядом с водопадом находился стол, куда я и запрыгнул. Когда он поднялся к потолку и оказался на одном уровне с истоком водопада, я увидел рядом небольшую нишу и заскочил в нее. Там оказался длинный коридор. Я добежал до конца, обогнул дыру в полу комнаты и пролез сквозь отверстие в стене. Вскоре мне попалась деревянная дверь, лежащая на полу. Я сбросил ее вниз и прыгнул следом. Вода потихоньку прибывала и поднимала дверь (и меня вместе с ней) все выше. Наконец, мы с дверью оказались наверху, в джунглях.

Дикие джунгли

Путь наверх был так долог, что я, невзирая на опасность, заснул на своем импровизированном плоту. Меня разбудили легкий ветерок и милый голос Дон. Как оказалось, ей нужны напульсники для разговора с мертвецами. Я решил, что мне они больше не понадобятся. На прощание я получил от волшебницы говорящий камень, показывающий, что Древние Боги не могут быть ранены оружием смертных, и амулет, при помощи которого можно научиться трансформироваться в человеческое обличие.

Я направился на кладбище — получить причитающуюся мне награду. Вдруг за одним из поворотов я заметил Бакатту, висящего на дереве. Бедняга попал в ловушку, расставленную хьюлайнами. Он беспомощно дергал руками и ногами, пытаясь освободиться. Я разрезал веревку, удерживающую ловушку, и пошел дальше.

И вот я снова в склепе короля. Так как у меня больше не было напульсников, я не смог разобрать ни слова из того, что тот

сказал. На выходе из склепа я взял свиток, который научил меня заклинанию вызова Призраков Судьбы (Mist of Doom). Тут же, прямо на проходе, выросло растение, с которого я сорвал несколько серебряных листьев. Затем я поспешил к старосте деревни, сказать, что первое поручение мною выполнено. По его словам, для того, чтобы я мог считался настоящим членом племени, мне надо было выйти живым из поединка с одним из хьюлайнов.

Вся деревня собралась посмотреть на этот бой. Моим противником оказался Дэнизл, которому я принес нож. Я легко мог бы его убить, но решил остановить поединок перед тем, как нанести решающий удар. Прямо на площадке, где проходила дуэль, я был принят в племя; там же мы побратались с Дэнизлом.

После поединка я отправился к старосте — он ведь обещал мне помощь. Глава деревни дал мне заклинание Ящерицы и зелье, которое в комбинации с серебряным листом давало Испарения Ларкона (Lharkon Vapours). Этот состав надо было использовать, чтобы усыпить Ларкона — ужасного монстра, охраняющего единственную тропу, ведущую в горы.

Мой путь лежал на восток, к реке. Причем мне очень надо было попасть на другой берег. Я разбежался и прыгнул... прямо на ветку дерева, растущего на другом берегу, а с нее уже соскочил вниз, на землю. Затем я пошел по тропе, ведущей в горы. Уже издали до меня донеслось дыхание монстра, и склянка с составом была наготове. Как только Ларкон подошел ближе, я кинул склянку в огромную пасть. Осторожно обойдя сонное чудовище, я продолжил свой путь в горы.

Горы

За первым же поворотом я встретил — кого бы вы думали? — Дон! Эта девушка любит появляться неожиданно. Выяснилось, что мое заклятие вплотную связано с загадкой, которую она пытается разрешить. Мы договорились встретиться в Цитадели. Именно там лежит камень, открывающий Храм.

Дон, как всегда, испарилась, а я продолжил свой путь. На мосту справа я решил свернуть. Через несколько десятков метров показалось небольшое озеро. Справа была пещерка, в которой спал двухголовый полярный медведь. Я решил не тревожить хозяина. Превратившись в ящерицу, я пролез в ход над полом. Там я нашел два Древних Магических Камня. Прямо надо мной стоял шар, один из тех, что были в городе Дракоидов. Как правило, они открывали какой-нибудь секретный проход. Вот и сейчас со стороны озера доносился странный шум. Я поспешил туда.

Над озером теперь возвышался небольшой постамент, на котором лежал топор. Перепрыгивая с льдины на льдину, я доскакал до середины и схватил оружие. Это был Великий Топор Метели (Great Axe Blizzard). Я вернулся на берег и отправился дальше, на север.

Как только я вышел к обрыву, возвышающемуся над рекой, снег начал уходить из-под ног. Я что было сил побежал вперед, держась все время справа, подальше от падающей горы снега. Когда я добежал до другой стороны, обвал прекратился и я смог вернуться на сторону, откуда пришел. Там находилось множество деревянных бревнышек, выступающих из снега. По ним я спустился вниз, к скованной тонким ледком реке.

На другом берегу, на севере, я заметил проход, затянутый льдом. Лед растворился от первого же огненного шара. Я превратился в ящерицу и зашел в пещеру. Тропинка вывела меня к зале, где моему взгляду предстала ужасная картина: несколько человек вмерзли в лед. Я бросил заклинание Искры в того, что напротив меня. Из его руки выпал лук, который я немедленно подобрал. Это был мощный лук Шард (crossbow Shard). К сожалению, для этих людей я уже ничего не мог сделать. Перед выходом из пещеры я подобрал свиток с алхимической формулой: чтобы получить Pyra Pod, надо было смешать Корень Мандагора (Mandrake Root) и Смоляной Кристалл (Tar Crystal).

Я подошел вплотную к реке и заметил одинокую большую льдину, дрейфующую по воде. Запрыгнув на нее, я начал свой речной круиз. Ему не суждено было долго продлиться: на внешней стене гор, между которыми текла река, я увидел вход в пещеру. Когда льдина подплыла достаточно близко, я прыгнул туда. А там нашел Великое Граненое Кольцо и рецепт приготовления кислоты: надо было смешать Светящиеся Яйца (Lamplight Eggs) и Смоляные Кристаллы.

Затем я заскочил на ту же льдину (да, да, эта странная река текла по кругу!) и вернулся на берег. После этого я быстро поднялся по бревнышкам наверх. Было заметно, что бревнышки очень непрочно сидят и могут обломиться подо мной в любой момент. На первом повороте одно все-таки сломалось, но я успел перепрыгнуть на следующее.

Я перешел на другую сторону и углубился в пещеры. В конце концов тропа привела меня к обрыву, на котором лежал труп стражника, больше всех притеснявшего меня в тюрьме. Прежде чем обыскать его, я несколько раз окликнул его по имени. Нет, он действительно был мертв. В кармане я нашел фотографию его девушки. Страшнее лица я в жизни не видел. Я отбросил фотографию подальше. Но вдруг она превратилась в амулет. Теперь мне стала ясна причина необычайной физической силы этого стражника. Я одел амулет и спрыгнул вниз, с обрыва. Когда я проплывал по реке, то заметил небольшой карниз, идущий под ним. Приземление было удачным. Я прошел немного вперед и перепрыгнул на другую сторону.

Пройдя дальше по проходу, я встретил истекающего кровью Бакатту. Он поведал мне, что Дон была захвачена и уведена в Цитадель. Он не мог пойти со мной, потому что был слишком слаб, но обещал присоединиться, как только сможет. Я же перешел через мост и поспешил на поиски Дон.

Цитадель

Первая комната Цитадели произвела на меня гнетущее впечатление. Это был большой зал с колоннадой. Откуда ни возьмись там появилось какое-то летающее существо. Оно двигалось быстро и легко уворачивалось от ледяных стрел моего лука. Мне удалось уничтожить его, лишь подпустив поближе — хватило двух ударов меча. Теперь я мог спокойно оглядеться. Собственно говоря, оглядывать было нечего. Единственной деталью "интерьера" был черный шар на подставке. Когда я приподнял его, он поменял цвет и дверь рядом открылась.

Следующая комната была поменьше, но в ней, как и в первой, стоял постамент с шаром. На этот раз шар открывал сразу две двери. Сначала я зашел в ту, что справа. Там в луже кислоты лежали какие-то гигантские яйца. На потолке висело что-то похожее на охранную камеру. На всякий случай я расстрелял устройство на потолке. Как оказалось, не зря. Когда оно разлетелось на куски, все яйца полопались, а кислота исчезла из лужи. На дне я нашел Щит-мишень трусливых (Coward's Target Shield), делающий вас невидимым для некоторых врагов (пока вы не начнете атаковать), Арбалет Миллиард (Crossbow Milliard) и алебарду (Halberd Bastion), защищающую от вражеских атак. Напротив входа в эту комнату, на другой стороне "пруда", я приподнял еще один темный шар. Правда, я не заметил, чтобы где-то поблизости что-то открылось, но все-таки...

Я вышел из яичной комнаты и зашел в дверь напротив. Проход привел меня к лифту, который включался при помощи очередного черного шара. Лифт остановился у огромной залы. Там я был не один: по всему помещению взад-вперед летали существа, похожие на того, что я убил в первой комнате. С помощью арбалета и ближнего боя я довольно быстро очистил помещение от летучек и занялся исследованиями. По периметру залы были расставлены стеклянные шары, открывающие "погреба" с разными ценными вещами: алоэ, яблоками, янтарем, кристаллами и прочим им подобным.

Наконец, устав от этого изобилия, я решил исследовать дороги, ведущие от залы. Их было две (та, по которой я пришел, не в счет — она была замурована). И обе шли на север. Сначала я решил исследовать правую дорогу. В конце я увидел пруд кислоты и телепортатор черного цвета. Тут я почувствовал, что по мне кто-то стреляет. Оказалось, что это "охранные системы", расставленные по бокам прохода. Я разозлился и вывел их из строя. Затем я прыгнул на телепортатор и очутился в темнице. В ней находились две милые девушки (Дон с ними не было) и какая-то пожилая, внушительных размеров особа, которая к тому же была в чадре. После разговора с ними я сломал алебардой декоративную панель слева, закрывающую рычаг управления решеткой, и открыл камеру. Но девушки отказывались выходить, говоря, что убиты не все их тюремщики. Я решил проверить,



и действительно — еще одно существо летало по залу. После того, как оно отправилось в мир иной, девушки неохотно согласились разойтись по домам.

Я же продолжил поиски Дон. Теперь нужно было проверить левый проход. В конце его обнаружилась комнатушка с очередным черным шаром. Он приводил в действие "сигнализацию" и открывал дверь в соседнее помещение. Там, за решеткой, немного помятая и явно не в лучшем расположении духа, сидела Дон. Она очень обрадовалась, увидев меня. К сожалению, она смогла помочь мне лишь советом — единственной надеждой было найти волшебный камень Dreamstone. Но не только я пытался добыть его. Порождениям злого бога Белиала тоже нужен был камень, чтобы воскресить своего хозяина. Существа же из Цитадели хотели оставить камень себе. Да, задачка не для слабонервных...

Что ж, надо было отправляться на поиски. Я вышел в большую залу, еще разок обошел ее и включил шар, спрятанный за одной из высоких колонн. Правда, я не заметил, чтобы что-нибудь изменилось.

На востоке виднелась стена с пурпурными выступами. Перепрыгивая с одного на другой, я добрался до самого верха. Там находилась интересная конструкция: светящийся шар регулярно перелетал с одной стороны пропасти на другую. Когда он находился в полете, над пропастью появлялся узкий мостик. Мне необходимо было попасть на ту сторону. Dreamstone был там, я это чувствовал и боялся опоздать к "дележке". Поэтому, выждав момент, когда шар должен был вот-вот появиться, я шагнул в пропасть и побежал что было сил. Когда шар уже почти долетел, я прыгнул как можно дальше и очутился на другой стороне.

Я шествовал по коридору. Со всех сторон меня обстреливали "охранные системы", но у меня не было времени обращать внимание на подобные мелочи. Наконец я вышел к тяжелой железной двери и приоткрыл ее...

Битва, видимо, была в самом разгаре. Около десятка летающих магов роились вокруг страшного чудища, которое отдаленно напоминало самого Белиала. В какой-то момент мне показалось, что чудовищу несдобровать, но нет, оно вывернулось из наложенного на него магического заклинания и разорвало последних двух волшебников. Но само оно тоже устало. Это стало ясно, когда после моего появления оно не бросилось сразу же на меня, а попыталось заговорить зубы. Но такого шанса дубль-Белиал не получил. Я сразу взмахнул алебардой. Минута — и поверженный зверь валяется на полу. Я же поспешил в соседнюю комнату. Камень лежал там, на своем законном месте. Прежде, чем взять его, я зарядил с его помощью меч, данный мне старухой — Файерсторм. Он превратился в одно из мощнейших оружий — меч Дарксторм (Darkstorm). Затем я присвоил камень себе.

Теперь надо было освободить Дон. Я шагнул в круг телепортатора справа и очутился у выхода из Цитадели. Вновь пришлось спускаться на лифте и петлять по проходам. Наконец я добрался до камеры и вставил камень в отверстие справа от решетки. На прощание волшебница дала мне амулет, с помощью которого я мог превращаться в чудовище, и испарилась. Я воспользовался амулетом и покинул Цитадель (к выходу я попал при помощи телепортатора в одной из колонн на юге большой залы).

Я отправился назад, в джунгли. Единственным серьезным препятствием была река. Благо на противоположном берегу, как раз на моем уровне, был узкий ход, куда могла протиснуться только ящерица. Я превратился в ящерицу и оказался в знакомых местах. Но мне некогда было предаваться ностальгии — нужно было спешить в Храм. Камень идеально подошел к отверстию в замурованном проходе. Я очутился внутри.

Храм хьюлайнов

Первое, что бросилось мне в глаза, было не великолепное убранство Храма, а обезглавленное тело старика-сторожа и пол, залитый кровью. Хватит! Кто-то должен положить конец этим безобразиям!

Я прошел дальше и сразу же, не доходя до следующей залы, повернул на восток. В комнате, куда я попал, стояли две чаши. Рядом с правой лежала отравленная краска, рядом с левой — лист алоэ. Я подобрал эти вещи и вернулся назад, ко входу в следующий зал. Там, как и в помещении, откуда я принес алоэ и краску, стояли две чаши. Я положил алоэ в левую, а отравленную краску — в правую.

Тут раздался скрежет, и плита, стоящая за мной, поднялась на метровую высоту. Она очень напоминала алтарь для жертвоприношений. Оставалось лишь найти жертву. Я вспомнил о трупе в соседней комнате. Старичок был сухонький — кожа да кости, поэтому протащить его десять метров до алтаря оказалось несложным. Как только тело опустилось на алтарь, раздалось шипение, сверкнула яркая молния и... тело исчезло. Но интуиция подсказывала мне, что я еще увижу этот труп.

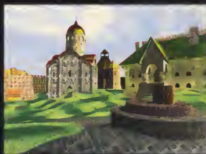
Наудивлявшись вдоволь, я вернулся в комнату, где взял алоэ и отравленную краску. Затем я прошел в комнату на севере. Там, над лужицей в стене, висел витраж сомнительной художественной ценности. В него был вмонтирован кристалл зеленого цвета. Недолго думая, я выдрал кристалл и подарил его себе любимому.

Вдруг мне показалось, что земля подо мной немного подрагивает. Словно в ответ на мои мысли, откуда-то снизу донесся звук падающего камня. Что ж, надо было укрепить пол. Для этого пришлось сломать мечом парочку колонн, на которых держалась крыша. Теперь я мог быть спокоен — я не провалюсь вниз и никакое чудовище не выпрыгнет из-под пола.

Затем я вернулся в залу с алтарем и отодвинул рваный коврик слева. За ним, как и ожидалось, оказался секретный проход. Я повернул налево на втором повороте, потом еще раз налево и в результате вышел к небольшому фонтану. Перед входом я заметил кнопку в каменной стене. Когда я нажал ее, перед фонтаном появилось дерево алоэ.

Я решил исследовать получше это ответвление "главной" дороги. От комнаты с деревом я отправился на север и пришел в какой-то зал, где были расставлены всевозможные чаны и кастрюли. "Это кухня," — догадался я. Вдруг со стороны северный стены послышался странный звук. Я обер-

ТРЕТИЙ РИМ
борьба за престол





НОВАЯ
РУССКАЯ
СТРАТЕГИЯ



Т. (095) 536-4652
(095) 536-2040
Ф. (095) 536 -5887
E-mail: doka@doka.ru
WWW.DOKA.RU





DOKA

нулся и увидел, как через дыру пролезает гигантский паук и двигается прямо ко мне. Я не стал ждать, пока он подойдет поближе, и напал первым. Когда насекомое-переросток наконец успокоилось навсегда, я нырнул в дыру в стене и пошел по паучьему лазу.

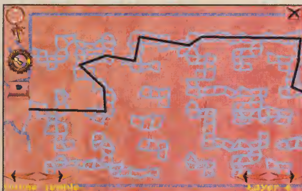
В комнате, куда я вышел после долгих блужданий, справа стояли три открытых ящика (а может, это были гробы?). В правом ящике лежала флейта. Я подобрал ее.

Затем я зашел в коридор в западной части комнаты и повернул налево на первом же повороте. Обогнув левый угол, я очутился перед столом, на котором лежал знакомый мне труп. Когда я дотронулся до него, он снова исчез и появился уже на конвейере устрашающего вида машины, стоящей в центре зала. Машина выдала ящик с перемолотым мясом и костями. Я перетащил ящик на другой "станок". С обратной стороны станка я вытащил статуэтку (неужели она получилась из этого?).

Вновь я направился к выходу из Храма, а оттуда пошел на восток. Но на этот раз я не стал забираться так далеко вперед, а свернул в небольшую комнатушку слева. Вся стена этой комнаты была заставлена статуэтками, подобными моей. Даже страшно было подумать, откуда взялось столько... Но одно место было свободно. Туда-то я и поставил свою фигурку. Из пола немедленно вырос низенький пьедестал, с которого я взял второй зеленый кристалл.

Теперь, с двумя кристаллами в кармане, я мог проверить одну свою догадку. От прохода за ковром я сразу же повернул налево. В этом зале стояли две чаши с изображениями зеленых камней. Я положил в каждую по кристаллу. Стена за чашами поднялась, и я смог пройти дальше. Перед входом в следующую комнату я вставил Dreamstone в отверстие в небольшой колонне. Выдвинулась лестница, которой я немедленно воспользовался. После подъема передо мной оказалось три прохода. Почему-то я выбрал левый.

Он привел меня к несложному лабиринту. Надо было, перепрыгивая со столба на столб, добраться до противоположной стороны. Путь, которым я шел, нарисован на картинке "Карта лабиринта".



■ Карта лабиринта

На другой стороне меня уже ждало следующее испытание: надо было пробежать по извивающейся дороге, не упасть в пропасть и при этом уворачиваться от обстрела. Однако это оказалось не так уж и сложно: выстрелы практически не наносили ущерба здоровью, а дорога была слишком широка, чтобы можно было оступиться и упасть. В конце пути я получил награду — статуэтку Хьюлайна. Я подумал, что эта вещь должна быть очень ценной, раз ее так спрятали. Впоследствии это оказалось правдой. А пока что я снова очутился перед тремя дверьми.

На этот раз я решил попробовать среднюю. Как только я зашел в комнату, пол начал уходить у меня из-под ног. Я не мог ничего предпринять, поэтому мне оставалось только смотреть, как часть пола поднимается вверх, а другая опускается все ниже и ниже. Наконец этот процесс остановился. Я поднялся наверх и нажал две кнопки на стене. Затем я спрыгнул с пола в коридор и подождал, пока пол накренится в другую сторону. На противоположной стене была еще пара кнопок, которые мне пришлось нажать. После этого открылась дверь в следующую комнату, где я нашел вторую статуэтку.

Теперь я зашел в правый, единственный неисследованный проход. Здесь над пропастью шли три тропинки. В начале каждой из них горел огонь. В конце же были постаменты с кнопками и заклинаниями Призраков Судьбы. Когда я нажал все три кнопки, в одной части комнаты (ближней от входной двери) возникла лестница. Я забрался на нее и по мосту перешел на другую сторону пропасти. Там я взял третью статуэтку Хьюлайна.

Пришло время посмотреть, что же скрывается за дверью, спрятанной позади трех комнат, где я нашел статуэтки. Я обошел эти залы и ступил в коридор в стене. Передо мной предстала знакомая картина — черный пол и отверстие для флейты в стене. Я вставил флейту в щель и подошел к лязгающим ножам. На этот раз секретный проход оказался в стене справа. Если мне не изменяла память, сейчас должен появиться каменный шар. Я вышел на уклон, подходящий для шара, и начал осторожно спускаться вниз. В стенах справа и слева было по кнопке. Как только я перешел границу, за которой рисунок на полу менялся, то тут же развернулся и быстро нажал на кнопки. Как раз вовремя, чтобы шар, летящий на меня, попал в открывшееся в полу отверстие.

Я прошел дальше. Откуда-то сверху упали три стеклянных стеллажа. Я поставил туда статуэтки. В дальнем конце комнаты открылась дверь. За этой дверью не оказалось ничего примечательного, кроме деревянного мостика, который немного опускался, когда я ступал на него. Я превратился в чудовище и снова взошел на мост. Тот поехал вниз.

После долгого спуска я очутился в небольшом зале, прямо перед очередным клоном Белиала. Тот долго пытался объяснить мне необходимость сдаться добровольно, но я не внял его советам и атаковал. На этот раз мне пришлось туго — каждая новая копия была заметно лучше предыдущей. Мне пришлось извести все свои Камни Древней Магии, чтобы отправить монстра в мир иной.

Теперь никто не мешал моему дальнейшему продвижению вперед. Я зашел в Зал Голосов (Hall of Voices) и положил Dreamstone на постамент. Зал осветился неземным светом, Dreamstone разлетелся на куски, а из волн начал свой подъем величавый и прекрасный Город Древних.

Город Древних

Когда Город полностью оказался над водой, я автоматически был телепортирован на балкон какого-то высокого здания. Так как на такой высоте я не придумал для себя никакого интересного занятия, то решил спуститься вниз на лифте, вход в который был за массивной раздвижной дверью.

Для начала я хорошенько изучил, где что находится. Оказалось, что Город как бы поделен на пять частей (см. картинку): центральную и четыре угловых. В угловых частях находились какие-то высокие башни, куда я пока не мог проникнуть. Но раз проход туда закрыт, значит, там есть какие-то жизненно важные секреты. Надо как-то попасть туда. Обязательно!



■ Город Древних

Итак, я начал с башни на северо-западе. У подножия было нечто вроде лабиринта с опускающимися и поднимающимися стенами. На противоположную сторону можно было пробраться без особого труда, но это никак не решало проблему входа. Но вдруг я заметил, что в лабиринте находятся какие-то странные предметы непонятного происхождения. Когда я ударил мечом по каменному кирпичу слева от входа, тот рассеялся, как дым. Оказалось, что ларчик открывался довольно просто. Оставшиеся фигуры тоже как-то надо было убрать. Красный туман рассеялся при помощи заклинания Призраков Судьбы. Белый шар, который оказался на другой стороне лабиринта, исчез, как только я применил заклинание Искры. Когда все три фигуры раство-



рились, в воздухе появился огненный шар. Он начал медленно двигаться к воротам за выходом из лабиринта. Еще секунда — и крепкие на вид дверцы разлетелись в щепки. Путь был открыт.

За вратами я нашел кристалл шторма (Storm Crystal) и телепортатор, ведущий неизвестно куда. Перед телепортатором стоял ящик. Я задвинул ящик внутрь, а потом телепортировался сам. В полу перед телепортатором на другой стороне (видимо, это была вершина башни) оказалось отверстие, в которое ящик идеально входил. Я поставил ящик туда и вышел на огромное поле. Видимо, поле находилось на очень большой высоте и соединяло вершины четырех башен. Вдали виднелся красный восьмиугольник. Я подошел поближе и дотронулся до него. В центре поля возникла и стала подниматься пятая башня. Вскоре подъем закончился. Мне оставалось разгадать секреты еще трех башен. Я зашел в телепортатор и вернулся в город.

Я попытался разгадать загадку северо-восточной башни. Как оказалось, для этого нужны были четыре плитки из слоновой кости. Пришлось отправляться на поиски. К счастью, найти эти плитки оказалось легко. К первой комнате я шел так (от башни на северо-западе): сначала на юг до поворота, потом — на восток. Я попал прямо в нужную мне комнату. Подвинув ящик в отверстие в полу, я прошел через проход в соседнее помещение. Там мне пришлось передвинуть следующий ящик в дыру в полу. Забор, отделяющий меня от следующей комнаты, поднялся.

Я запрыгнул на карниз и прошел вперед. В углу комнаты стоял ящик. Возможно, мне придется быстро убегать, поэтому я передвинул ящик поближе к карнизу, а затем поднялся по лесенке в небольшую комнату со статуей в стенной нише. Я превратился в ящерицу и стал шарить во рту у статуи. Плитка оказалась там. Вдруг потолок начал опускаться. Надо было срочно сматываться! Если бы я зазевался хоть на мгновение, то был бы раздавлен в лепешку. Но надо торопиться, ведь потолок продолжает зловеще приближаться. Вот я уже на ящике, прыгаю через карниз и бегу к выходу. Мне опять повезло, я успел вовремя.

Необходимо где-то найти еще три плитки. Одна оказалась совсем рядом: в комнате на западе от той, где я добыл первую. Там стояли две статуи, разделенные пропастью. Никакого рычага, никакой скрытой кнопки, выдвигающей мост, — ничего подобного не было. Тогда я просто пошел через пропасть... Я сам поразился смелости своей догадки. Если бы она оказалась неверна, я не рассказывал бы сейчас о своих похождениях. Но мне в очередной раз повезло. Под ногами, когда я ступал в пустоту, появлялись серебряные плиты. Таким образом над пропастью возник мостик, по которому я смог спокойно вернуться на твердую землю. Разумеется, после того, как извлек изо рта статуи плитку.

Третья плитка оказалась в комнате к северо-западу от центральной части Города. Проход к ней был перекрыт электрическим силовым полем. Но эта загадка решилась еще проще, чем все остальные. Надо было зажечь заклинанием Искры черные шары, стоящие у стен комнаты, а затем шары в конце проходов, открывшихся справа и слева. Потом можно было просто взять плитку со столика. Но как только я дотронулся до плитки, свет в комнате погас и я услышал шум журчащей воды. Пришлось идти по компасу строго на юг, пока я не уткнулся в дверь. Нащупав ручку, я дернул за нее, и ослепительный свет Города ударил мне в глаза. Я мог продолжать свои поиски.

Последняя плитка оказалась в небольшом зале с фонтаном на юго-востоке от центральной части. Чтобы достать ее, надо было заморозить фонтан. К сожалению, я выбросил арбалет Шард (crossbow Shard) и Топор Близзард (Axe Blizzard). Ими можно было заморозить любую жидкость. Но у меня не было ни того, ни другого, поэтому пришлось пользоваться "подручными" средствами, а именно — "семенами льда" (ice seeds).

Эту экзотику я достал в комнате рядом с юго-восточной башней. Там, друг напротив друга, лежали три пары вещей: ледяное семя и огненный кристалл, кольцо регенерации и Камень Древней Магии, кристалл молнии и каменный кубик. Я собрал все эти предметы. Пьедестал в этой комнате обладал волшебными свойствами. Он мог превращать вещество в то, что лежит напротив. Я превратил все свои огненные кристаллы и Камни Древней Магии соответственно в ледяные семена и кольца регенерации.

После этого я вернулся к фонтану, на дне которого, как мне показалось, я увидел последнюю плитку, и заморозил его. И действительно, пластинка из слоновой кости упала к моим ногам.

Теперь я отправился на юг от центра Города. Там был прекрасный, отделанный золотом, но — увы — неработающий фонтан. Чтобы починить его, я кинул туда ледяное семя, а затем разбил выросшую глыбу льда. Сначала несмелым ручейком, а затем полноводной рекой заструилась вода по специально выкопанному руслу.

Затем я проследовал по дороге, ведущей на запад от центра Города, и зашел в проход прямо передо мной, в углу. Дверь здесь была замаскирована под стену. Но догадаться было несложно. Стоило мне дотронуться до этой стены, как она поднялась, открыв вход в музей. К сожалению, у меня не было с собой скелетного ключа, чтобы осмотреть экспонаты. Поэтому мне пришлось покинуть музей до лучших времен. Оттуда я направился на север и завернул в первый проход налево. Здесь, как и в музее, дверь была замаскирована под стену и легко открывалась. Я подошел вплотную к глубокому обрыву и с тоской посмотрел на дерево с серебряными листами на другой стороне — серебряные листы были также необходимы для проникновения в башню, как и пластины слоновой кости.

Надо было срочно искать выход из этого положения, и я его нашел! На востоке от центра Города, по дороге к юго-восточной башне был "островок", на котором вместо статуи (как на других островках) возвышались какие-то трубы. С обратной стороны этого постамента находилось отверстие для пластинки из слоновой кости. Когда я вставил туда пластину, то увидел, как где-то вдалеке мелькнул огненный шар. Я побежал туда, обогнул слева центральную часть и зашел в помещение, где я видел серебряное дерево, но не со стороны музея, а с противоположной стороны, с запада.

Через несколько секунд в зал влетел огненный шар. Видимо, он повторил мой недавний маршрут: обогнул вход, через который вошел я, залетел в музей, а затем попал сюда через дверь на противоположной стороне пропасти. Огненный шар ударился обо что-то и рассеялся. Над пропастью тут же появился мост. Я зашел на него, успел сорвать несколько листьев и, как только раздался звук гонга, сошел на твердый каменный пол. И правильно сделал — еще несколько секунд, и я бы полетел за мостом в пропасть.

Я подумал, что и в музее могли произойти благоприятные для меня перемены. Действительно, стекло, загораживавшее от меня дальнюю часть комнаты, теперь отсутствовало. Я взял говорящий камень с письменного стола и просмотрел ролик, повествующий о том, как Драракль принял решение стать Хранителем Судьбы. Затем я повернул перо на письменном столе. Открылся секретный проход, за которым был скелетный ключ. Теперь можно было поживиться содержимым музейных стеллажей. Но надо действовать очень осторожно: через некоторое время после того, как я разбивал стеллаж и брал предмет, потолок в комнате, где стоял экспонат, начинал опускаться. Так что приходилось двигаться быстро.

Теперь, когда я достал серебряный лист, у меня было все необходимое для проникновения в северо-восточную башню. Я положил серебряный лист под пирамиду с огненным шаром и перевернул черные песочные часы в дальнем конце зала. Из-под пирамиды показалось серебряное дерево, пробило стекло и выпустило шар наружу. Дверь на вершину башни была открыта. Я подобрал кристалл, продвинул ящик в телепортатор, телепортировался сам, переставил ящик в отверстие на полу и дотронулся до восьмиугольника, чтобы поднять еще часть пятой башни. Затем я спустился вниз, на землю.

Мне необходимо было попасть в юго-западную башню. На нижнем этаже мне в глаза бросились три желтые двери. Как оказалось, это был вход в некое подобие лабиринта. Только нужная последовательность дверей: левая, левая, правая, правая, левая, левая, средняя, — приводила к фонтанчику нефти. Я бросил в него заклинание искры. В черный пруд упал какой-то лук. Я подобрал его и поспешил "сделать ноги". Взрыв был такой силы, что пирамиду, где стоял огненный шар, разорвало на части, а огненный шар освободился и открыл мне проход дальше. Я выполнил все те действия, что и в двух других башнях, и направился к последней.

Четвертая башня находилась на юго-востоке. По дороге я завернул в музей и взял костяные пластины. После этого прогулялся до пьедестала с трубами и забрал костяные пластины и оттуда . В юго-восточной башне в первой же комнате стояли четыре постамента, с отверстиями для пластин. Я разложил их по местам и потянул за массивное кольцо, чтобы открыть дверь и запустить огненный шар. Далее я сделал все то же, что и в трех предыдущих башнях.

Наконец-то! Центральная башня была готова. Я зашел в телепортатор у ее подножия и переместился наверх, прямо в гости еще к одному дубль-Белиалу. Этого уда-

лось убить довольно быстро, несмотря на то, что копия стала еще больше похожа на оригинал. Перешагнув через труп чудовища, я прошел в соседнюю комнату. Часть стены здесь была огорожена силовым полем неизвестного происхождения. Я чувствовал, что мне надо пройти сквозь это поле. Осторожность говорила: "Не ходи! Убьет!", а интуиция твердила обратное. Я сделал выбор в пользу интуиции и оказался прав. Прохождение сквозь поле дало мне постоянный доступ к использованию пятого уровня всех магических заклинаний, в том числе и заклинание, позволяющее освободиться от моего заклятия. Впрочем, это заклинание пока еще было рано использовать.

После всего этого я телепортировался назад, в город, и направился в сторону юго-восточной башни. Не доходя до поворота на юг, я зашел в проход в северной стене. В комнате, куда я попал, вовсю летали огненные шары. Мне же надо было, уворачиваясь от них, открыть все двери в стенах и зажечь все черные шары за дверьми при помощи заклинания Искры. Когда мне удалось это сделать, я смог пройти в дверь в конце комнаты. Я вышел к фонтану, в котором находилась шевелящаяся голова дракона. Когда лезвие моего меча дотронулось до шеи животного и вода окрасилась красным, за фонтаном открылась секретная дверь. Я зашел внутрь и, немного попетляв по коридору, нырнул в телепортатор.

Подземные пещеры

Как только я попал туда, то сразу понял — шутки кончились. Такого количества пауков я еще не видел. И они все появлялись, появлялись... Я бы предпочел встретиться с десятью Белиалами, чем со стадом этих ласковых насекомых. Поэтому я не стал вступать в конфликт с законными хозяевами этих пещер, а побежал на юг, поворачивая, по возможности, на запад. Наконец, пройдя через большую залу, откуда появлялись пауки, я прибежал к другой пещере. С потолка свешивались огромные куски мяса, видимо, плоть какого-то гигантского существа. В одном месте, в дальнем углу зала, проход полностью зарос этим мясом. Но мне удалось прорубиться сквозь него.

Теперь мне стало ясно все — я был внутри Чудовища-Матери — адского порождения Белиала. Я пошел по проходу направо, затем начал прорубать себе новый лаз. В конце концов пришлось прибегнуть к хитрости: я оторвал от стенки щупальце. Для того, чтобы приладить его на место, явился какой-то не в меру трудолюбивый паук. В результате слева открылся проход, через который мне удалось выбраться в другую комнату. Там я прорубился сквозь мясо и очутился в лаборатории Белиала.

Лаборатория Белиала

Здесь я встретил Бакатту. Он был на последнем издыхании после боя с одним из стражников. Он дал мне рог Белиала — единственное оружие, которым я мог ранить Древнего Бога, и поручил спасти Дон, неизвестно зачем отправившуюся в самое пекло и теперь опять балансировавшую на грани между жизнью и смертью.

Я прошел вперед по коридору и попал в комнату с кровавым фонтаном посередине. За фонтаном был узкий кровосток, закрытый решеткой. Мне удалось отогнуть несколько прутьев мечом и, превратившись в ящерицу, поползти вперед по левой стороне канала. Чем дальше я полз, тем меньше магии у меня оставалось — эта жидкость буквально высасывала магическую энергию. В конце концов я оказался у широкого тоннеля, залитого зеленой мерзкой слизью. Там я смог превратиться в человека. На стене напротив я заметил три рычага и выстрелил по ним из лука. Когда они опустились, уровень слизи в проходе поднялся. Я быстро перебежал на другую сторону, к рычагам. Там я снова передвинул их, на этот раз, чтобы уровень слизи стал прежним.

Я зашел в следующую комнату, повернул за поворот и очутился перед дверью. За ней оказался очередной коридор, залитый слизью. Я старался идти на север и в итоге выбрался к обрыву. На стене справа я заметил рычаг. Когда я потянул его, над обрывом вырос мостик. Как только коридор кончился, я соскочил вниз и, никуда не сворачивая, побежал вниз по течению.

Наконец ручеек вывел меня на сушу. Я открыл дверь, пробежал немного по коридору и зашел во вторую дверь справа. В комнате висели четыре рогатых черепа. Я произнес над каждым из них заклинание Призраков Рока. В результате черепа вызвали демона — составить мне компанию. Это был один из демонов, которых я использовал в своем заклинании Вызова. К счастью, оказалось, что убить его не составит никакого труда. Я взял у покойника Камень Древней Магии, а само тело протащил в соседнюю комнату (ту, мимо которой я пробегал) и положил его на серебряную подставку. Когда я прошел под черепом, появилась дверь, ведущая дальше. Я зашел в эту дверь и спустился на лифте. Тут меня встретила Дон. Она сказала, что теперь мне придется бороться с Белиалом в одиночестве. Она же присмотрит за тем, чтобы нам никто не мешал. Какая забота! Большое спасибо! К тому же, теперь у меня был ее рубиновый амулет, позволявший распознать мысли Белиала. Так что мне ничего не было страшно! С трясущимися коленями я зашел в Комнату рождения.

Комната рождения

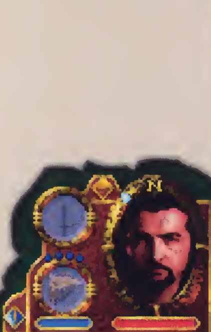
Комната, куда я попал, была невелика. На противоположной стене висел череп со скрещенными костями. Как оказалось, за этим символом и скрывалось место, где должен был появиться Белиал. Я зашел туда и передал мощь своего заклятия массе, копошившейся на полу (при помощи пятого уровня Контроля Заклятия). Белиал не заставил себя ждать. Но на единоборство я рассчитывал напрасно: Белиал, поздоровавшись, убежал — видимо, чтобы привести себя в более приличный вид и найти хоть какую-то одежду. Я попытался последовать за ним и легко выбил закрытую дверь мечом, но там меня уже ждала милая компания из трех демонов. В следующем коридоре (куда я попал, выведя из строя при помощи лука генераторы силовых полей) мне пришлось прикончить еще троих (конечно, я не забывал забирать у них всех Камни Древней Магии).

А вот очередная комната меня удивила. И довольно сильно. Дело в том, что Белиал решил выпустить против меня призрак, придав ему вид моей матери. Это немного усложняло задачу. Но мне удалось отправить призрак к призракам и продолжить погоню. Перепрыгнув по движущимся вверх/вниз платформам на другую сторону, я вышел к лабиринту, в котором было три типа ловушек: подвижные столбы, движущиеся копья и ледяные глыбы, дотронувшись до которых, можно получить душ из острых сосулек. Чтобы обезвредить ловушки и пройти дальше, надо было мечом ударить по каменному булыжнику слева, заклинанием Призраков Рока убрать огненный шар впереди и Искрой рассеять белый туман справа (все как в одной из головоломок Древнего Города). Проблема состояла в том, что со временем предметы могли восстанавливаться, так что разрушать их надо было быстро.

Но и с этой задачей я успешно справился. Следующим же противником Белиал выставил не кого-нибудь, а своего заклятого врага, Дракрля. Точнее, не его самого, а его изображение. С ним мне пришлось изрядно повозиться. Хорошо еще, он не был настоящим — тогда бы мне точно несдобровать. Но вот противник повержен — что еще придумает Белиал?

Передо мной — последняя дверь, которую я легко высаживаю. Хм, кажется, на этот раз мне будет противостоять Древний Бог собственной персоной. Бой начался. Я сразу взял в руки рог Белиала и постарался подойти к противнику как можно ближе. Мне это удалось. Несколько ударов рогом — и Белиалу уже не поможет никакая магия. Он покинул наш мир и, наверное, больше никогда не вернется (по крайней мере, пока Westwood Studios не выпустит продолжение). Мне оставалось лишь пожинать плоды своей победы. Ну что ж, плоды были весьма неплохи — доложу я вам. Дон оказалась замечательной девушкой, а Глэдстоун — неплохим королевством. Тем более, что отныне в моем ведении находится не только Глэдстоун, но и остальные земли. Теперь я — Хранитель. Дракрль, выполнив свою миссию, покинул мир смертных и назначил меня заместителем. Пожелайте мне удачи в этом нелегком, но почетном деле!

Павел Коротов



Sid Meier's Gettysburg!

Sid Meier's Gettysburg! — первый проект легендарного Сида Мейера (создателя знаменитой Civilization) в молодой компании Firaxis. Это игра, которую все долго ждали, а такое ожидание иногда оборачивается для разработчиков весьма плачевно — воображение игроманов, как правило, рисует новый проект в самых радужных красках, а после релиза обычно приходит пора горького разочарования. Не секрет, что пытаясь внести игру нечто новое, разработчики часто доходят до полного абсурда. Вспомним X-COM 3 — по стратегии и тактике боя игра является достойным продолжателем знаменитой серии, но вот режим real-time, что называется, подкачал.

Многие считали, что Gettysburg! станет чем-то вроде Civilization или Panzer General в режиме real-time. Но, по счастью, ошиблись. Слияние жанров wargame и real-time стратегии практически невозможно. Первый подразумевает некое углубленное планирование, разработку стратегии наступления и обороны, где у каждой боевой единицы есть гигантский список бонусов, достоинств и недостатков, а второй нередко вносит в игру аркадный злемент, где все, как правило, сводится к битве стенка на стенку. И, как следствие, Gettysburg! ни в коей мере нельзя назвать real-time'ом. Это просто качественный wargame с великолепной графикой и исторической привязкой, разве что разворачивающийся в реальном времени. Ближайший аналог — Jagged Alliance в режиме движения по своему сектору. По всей видимости, любители C&C клонов будут не в восторге, а вот поклонникам Panzer General и иже с ним игра покажется в самый раз.

Значение ландшафта

Правильное использование природных особенностей ландшафта, на котором происходит сражение, является, в некоторой мере, ключом к победе (вспомните ледовое побоище Александра Невского). Великолепный трехмерный движок с возможностью приближения и удаления игровых объектов — несомненный плюс Gettysburg!. Не оставлено без внимания и стратегическое значение окружающей местности. Всего в игре существует семь различных злементов ландшафта.

Прежде всего, зто открытая местность (равнины, лесные поляны, дороги). Здесь и так все ясно — скорость по максиму (при движении по дороге — удваивается), никаких дополнительных бонусов нет. Для переброски войск очень удобно — выделил командира, щелкнул на Attach, затем на Road и указал пункт назначения.

Весьма интересным злементом являются поля, засеянные кукурузой или пшеницей. При передвижении скорость не уменьшается и защитных бонусов тоже нет. Однако, если ваш отряд спрячется на поле, то противник не увидит его до тех пор, пока вы первым не откроете огонь. Пример — завели пехоту в поле, отступая, заманили отряд противника поближе и дали залп с флангов. Вражеское подразделение, как правило, обращается в паническое бегство.

При движение по лесу в два раза уменьшается скорость подразделения, однако увеличиваются его защитные показатели. Например, если поставить отряд в лесу и дать ему команду Hold, то врагу придется идти в атаку по открытой местности под огнем вашей пехоты. Это можно использовать при удержании ключевых точек. Сады и палисадники оказывают такое же воздействие на показатели ваших войск, как и лес.

Горная местность является идеальной для удержания огневой позиции. Скорость подразделения падает чуть ли не в три раза, зато показатель защиты увеличивается вдвое.

Самое гиблое место — болота. Скорость в три раза ниже, защиты никакой. Если между вашей артиллерией и войсками противника находится болото и враг пытается добраться до вас — закажите ему дружескую панихиду. Выжившие в трясине легко будут обращены в бегство вашей пехотой.

Подразделение, стоящее на возвышенности, имеет бонус при атаке отрядов внизу. Поэтому, если вам необходимо в течение определенного времени удерживать какой-нибудь сектор карты, постарайтесь захватить господствующие высоты и расположить там свою артиллерию.



■ В брифинге излагается план сражения и нередко накидываются весьма полезные советы

Зачем нам нужен командир

В битвах всеми вашими отрядами командует некое реальное историческое лицо (как правило, какой-нибудь известной американский генерал времен той же войны). Спешу вас разочаровать — он не способен творить чудеса, уничтожая с одного наскока целый отряд противника, наподобие командиров из Total Annihilation или Dark Colony. Зато с его помощью вы сможете осуществлять полный контроль над всей армией. Для этого, используя иконку Attach, дайте командиру любую команду, и войско в точности повторит его действие. Также у командира есть несколько специфических возможностей. К примеру, вы можете изменить построение всех своих отрядов, отдав ему соответствующую команду (Line или Double).

И помимо того, использование своего генерала в критической схватке позволяет спасти ситуацию. Допустим, ваше подразделение пытается удержать позицию в ближнем бою под усиленным огнем противника. Если рядом с отрядом находится командир, то общая мораль подразделения увеличивается на одну единицу. Но генерала могут ранить или убить, так что особенно рисковать им не стоит.

Не пальцы, а голова

Итак, с жанром определились — Gettysburg! есть wargame. Соответственно, отбросили весь аркадный пыл и вспомнили... Warhammer, с его тупым интерфейсом (увы, в зтом отношении Firaxis сплоховал, повторив ошибку SSI). Управление боевыми единицами осуществляется перетаскиванием их иконки на новую позицию. Подразделение может находиться в трех условных стадиях: стоять или передвигаться по карте, сражаться с вражеским отрядом (engaged) или улепетывать с поля боя.

В игре есть три варианта построения отряда (у каждого — свои достоинства и недостатки). При преодолении больших расстояний лучше всего использовать построение в колонну по два (column). В этом случае отряд движется с максимальной скоростью, но не может вступать в бой, не перестроившись.

В атаке самый оптимальный вари-

ант — выстроить подразделение в две линии (Line). При этом увеличивается мощность стрельбы, но падает скорость. Однако если ваш отряд в две линии ударит сбоку по колонне противника, то может обратить ее в бегство всего лишь с одного выстрела.

Существует также особый тип построения — защитный (Skirmish). В этом случае ваш отряд растягивается в одну длинную линию и наиболее уязвим при атаке с флангов. Однако этот способ расстановки практически всегда позволяет остановить атакующий отряд врага (например, при защите ваших орудий).

Особый разговор пойдет об артиллерии. Прежде чем ваши пушки смогут стрелять по врагу, артиллеристы должны снять их с телеги и установить (команда Unlimber). Соответственно, в случае отступления у вас всегда должно оставаться достаточно времени на погрузку пушек на телеги (команда Limber). При атаке с флангов, если артиллерия расположена на возвышении, она обладает самой мощной атакой и способна с одного залпа обратить вражеское войско в бегство.

В игре есть две команды, применение которых чаще всего себя не оправдывает. Пример — команда Double Quick (ускоренное передвижение). Ваши войска начинают быстро накапливать стресс и в результате повышается шанс обращения отряда в бегство. Единственный вариант, когда оправдано применение данной команды, так это быстрая переброска войск и их перегруппировка (если у вас есть возможность дать подразделениям отдохнуть перед атакой). Вторая нежелательная команда — Retreat. После ее отдачи ваш отряд разворачивается и обращается в постыдное бегство под огнем противника. Если хотите вывести отряд из боя — прикажите ему медленно отступать (Fall Back), одновременно подводя сзади подкрепление. Когда подразделение выйдет из зоны огня, можно дать Retreat, чтобы на приличном расстоянии от места битвы спокойно произвести перегруппировку. Здесь также есть исключение — когда пехота "смертников" противника бросается на вашу "зелень" в схватку один на один — бегите, тем самым вы спасете отряд и не понесете потерь.

Также необходимо учесть положение вашего отряда относительно врага. Всегда стремитесь к тому, чтобы обойти подразделение противника и ударить по нему с флангов (самая уязвимое место), при этом стараясь не оставлять без прикрытия свои боковые формирования. Прежде чем броситься в атаку (Charge) или самому принять бой, разверните свой отряд лицом к противнику — это позволяет сделать иконка Wheel. Если не принимать в расчет мораль, то в лобовой атаке у вас с соперником равные шансы.

Оборона: ни шагу назад!

Как правило, в исторических сценариях и отдельных битвах вам ставится два вида задач: или разгромить войско противника (в этом случае победа присваивается после уничтожения всех вражеских войск или захвата всех ключевых мест на карте), или прикрыть отступление своих войск либо продержаться до прибытия подкрепления (здесь вам необходимо в течение определенного времени удерживать ключевые позиции на карте).

Вначале рассмотрим оборонительные моменты. Допустим, вам необходимо в течение часа удерживать некую ключевую позицию. Войска противника превосходят вас по численности, и вступать с ними в бой бессмысленно. Единственный выход — правильно построенная оборона.

Этап первый — занятие господствующих высот. Если у вас есть артиллерия, постарайтесь как можно скорее разместить ее на возвышенностях, причем желательно, чтобы она била по флангам противника. Для прикрытия артиллерии не забудьте выделить отряд пехоты. Орудийный огонь сослужит хорошую службу, изматывая врага еще на подступах к вашим отрядам.



Врага еще не видать – самое время заняться расстановкой сил

После этого займитесь расстановкой основной массы пехоты. Старайтесь размещать свои позиции под прикрытием лесов или гор — лишняя защита никогда не помешает. Если вам предстоит сражение на открытом пространстве — первым делом прикрывайте фланги. Когда у противника численное превосходство, подобных битв лучше избегать.



Рисунок 1

Для примера рассмотрим первый рисунок. Противник наступает с северо–востока. У вас есть пять боевых подразделений (две артиллерии A и B плюс три отряда пехоты — C, D и E). Ближе всего к противнику находится отряд пехотинцев C. Тип построения — Skirmish. При таком расположении войск огонь ваших стрелков охватывает весьма обширную площадь. Также они обладают некоторым защитным бонусом, так как место их дислокации — лес. Второй отряд E прикроет отряд C в случае отступления, тем самым повышая мораль. Третий отряд пехоты D не участвует в схватке и предназначен в основном для перехвата отдельных отрядов противника, если они попытаются напасть на две ваших артиллерии. Артиллерия A расположена в верхнем левом углу экрана и ведет неприцельный огонь по приближающемуся по прямой линии противнику. Там же находится и командир вашей армии, вследствие чего мораль подразделения A повышается на единицу — в результате повышается точность стрельбы. Самое удачное расположение у артиллерии A. Она бьет по пехоте противника с флангов (двойные повреждения) и между ней и вражескими отрядами расположены поля (в два раза замедляется передвижение войск). В случае приближении противника артиллерию можно свернуть и отвести по дороге (удвоение скорости) на безопасную позицию.

При приближении пехоты противника подразделение C начинает стрельбу по наступающему вражескому отряду, вынуждая его вступить в схватку. У соперника позиция весьма незавидная. Артиллерия A бьет с фланга — прикрытия у врага нет. Артиллерия D бьет по прямой линии. Если противник попытается вступить в ближний бой, то под шквальным огнем ваших орудий он мигом обратится в бегство. Отступающий вражеский отряд автоматически снижа-

ет общую мораль войска. Если же соперник начнет активное наступление сразу двумя, а то и тремя отрядами — используем иконку Fall Back и медленно отступаем, отстреливаясь от врага. Вступать в ближний бой абсурдно — сражаться придется под огнем своих же пушек. В этом случае в бой вступает отряд E (построение Line) и, атакуя противника с фланга, останавливает его продвижение. Вражеская пехота, ослабленная огнем ваших пушек, отступает.

Главное — навязать противнику битву на своей территории (в случае обороны это не так уж и сложно).

Выгоды обороны

Как известно, защищаться всегда легче, чем атаковать. И в Gettysburg! вы это сразу же почувствуете. Всегда старайтесь держать оборонительную позицию и переходите в лобовую атаку только при численном превосходстве. В некоторых миссиях вам приходится атаковать противника, прячущегося в лесах или в горах. В этом случае лучше всего использовать артиллерию.

Лобовую атаку (Charge) рекомендуется применять в двух случаях. Первый вариант: сходятся две армии. На передней позиции у вас расположен отряд пехоты, который вступает в перестрелку с ближайшим подразделением противника. Ваш отряд закрыт с флангов, сзади подстраховывает огнем артиллерия — и в результате противник оказывается под двойным огнем. Если вы пойдете на сближение, то в 90% случаев, после непродолжительной рукопашной схватки, враг обратится в бегство и потеряет половину отряда. При определенных обстоятельствах (например ваш отряд — "зелень", а у врага "смертники") и с десятипроцентной вероятностью, медаль поворачивается оборотной стороной. В этом случае ваши бегущие солдаты бесславно полягут под огнем своих же пушек. К счастью, такое маловероятно.

Второй случай оправданного применения лобовой атаки — момент, когда вам удается захватить врага врасплох.



■ Сердце битвы

Допустим, ваша пехота затаилась на пшеничном поле. Когда мимо будет проходить отряд противника, он не заметит ее. Вовремя отданная команда, истошный вопль командира "Charge!!!", быстрый удар с фланга — и вот уже вражеская армия с позором отступает.

Отдельно следует сказать о борьбе с вражеской артиллерией. Если вам приходится сражаться под орудийным огнем противника, старайтесь вести битву на местности, дающей некоторый защитный бонус (леса, горы, сады). Ни в коем случае не проводите рискованные развороты, выставляя открытым отряд с флангов. Если есть возможность, с артиллерией врага лучше разбираться в самом начале сражения. Это можно сделать двумя способами: либо атакуя одну пушку из нескольких орудий сразу, либо атакуя тремя отрядами пехоты с разных сторон. Причем вступать в ближний бой (Charge) совсем не обязательно. Противник, как правило, успевает погрузить орудия на лошадей и отвести их в безопасное место. Другое дело, если вы окружили артиллерию соперника и одновременно повели все четыре отряда в битву. Несомненно, данный способ наиболее предпочтителен.



■ Вид с высоты птичьего полета удобен для оценки местности

О морали

Прикладное пособие по агитации для юных полководцев

Moral — один из самых важных показателей в любом wargame или в игре, где применяется turn-based режим боя. Данный показатель, как правило, характеризует боевой дух вашего подразделения и влияет на его способность вести длительный затяжной бой. В Gettysburg!, как и в любом другом wargame, у вас нет возможности вести перестрелку до полного уничтожения одного из отрядов. Вся битва ваших подразделений разбита на несколько мелких схваток. Сначала два отряда сходятся на расстояние выстрела, потом, при желании, могут вступить в ближний бой. Вот тут-то все и зависит от боевого духа войск. Если ваш отряд защищен с флангов и находится под прикрытием артиллерии, то он, скорее всего, обратит войско противника в бегство и положит не одну сотню врагов точными выстрелами в спину. Но если же воины идут в атаку на превосходящий по численности отряд противника и под огнем вражеской артиллерии с флангов, то они сами обратится в постыдное бегство.

На мораль оказывает влияние несколько факторов. Один из основных — присутствие командира. Также большое значение имеет возможность чувствовать рядом локоть товарища, в прямом смысле этого слова. Если ваше подразделение прикрыто с одного фланга, то мораль увеличивается на единицу, если с обоих — на 2. Прикрытие отступления (огневая поддержка с тыла) также дает бонус +1.

Элемент игрового ландшафта, обеспечивающий дополнительную защиту, опять же повышает мораль подразделения. Известно, что дурной пример заразителен, поэтому вид отступающих войск снижает мораль вашего отряда (на одну единицу за каждый отряд в зоне видимости).

Существует также некоторое кастовое деление воинов (как бы на "духов" и "дедов"). Со временем воин приобретает боевой опыт и переходит на следующий уровень, получая при этом дополнительный моральный бонус. Всего существует четыре класса. Ваши новобранцы получают статус green (новички) и имеют моральный бонус в 2 единицы. Со временем они переходят на положение регулярных войск (regular) и получают бонус +3. Затем они становятся ветеранами (Veteran, мораль +4), а под конец — воинами-смертниками (crack), у которых самый высокий моральный бонус — 5 баллов.

Gettysburg! — игра, на которую не жаль пожертвовать неделю свободного (или не свободного) времени. Рискну понадеяться, что благодаря моим советам ваше потраченное время станет временем побед, а не поражений.

ViV

The Curse Of

MONKEY ISLAND

Как вы уже знаете, в The Secret of Monkey Island существует два уровня сложности, причем в облегченном режиме часть игровых элементов отсутствует. Данное прохождение сделано для обоих уровней сложности. То, что встречается только на сложном уровне, выделено курсивом. Если вы решили упростить себе жизнь и пошли по более легкому пути, то выделенные участки текста можете пропускать, не прочитывая.

И еще два уточнения.

1. Если в тексте указано "поговорить" или "поговорил" — это означает, что вы должны разговаривать с персонажем до тех пор, пока ответы не начнут повторяться.

2. Все действия, связанные со ртом (поговорить, откусить, подуть и прочее) выполняются при помощи иконки с изображением головы попугая. То же самое в отношении действий руками.

А теперь непосредственно само прохождение.

Итак, где-то далеко в Карибском море...

Часть 1.

Смерть пирата ЛиЧака

"Вот уже какой день я дрейфую в море на утлом суденышке. Бвз пищи, еды и без всякой надежды на то, что когда-нибудь увижу землю и Элейн, свою воэлюбленную. Интересно, как она там. Надеюсь, что до нее не добрался этот монстр, пират ЛиЧак. Ведь именно из-за него я сейчас оказался в таком незавидном положении. Сказочное сокровище, за которым я охотился, оказалось вовсе не таким, каким я ожидал его увидеть. И вот, в результате, я здесь, в открытом море, без еды, питья..." Или я уже это записывал? От дневника меня отвлекло ядро, упавшее прямо рядом со шлюпкой. Ну вот, даже не заметил, как вошел в бухту какого-то острова. Похоже, я попал в самый разгар сражения. Форт и корабль в бухте любезно обменивались пушечными выстрелами, а капитан и комендант — "комплиментами", которые были едва слышны из-за непрерывной канонады.

Стоп! Ведь комендант — это Элейн! Я узнал бы ее из тысячи человек. Как грациозно она перепрыгивает с башни на башню и постреливавт из пушки! А капитан? Ба, ЛиЧак, старый знакомый. Он все еще не оставил дурацкой надежды женить на себе Элейн. Но какая же она все-таки молодец. Говорит, что не собирается выходить замуж за такого вонючего негодяя, как ЛиЧак. К тому же, он отнял у нее мужчину, которого она любила, Гайбраша Трипуада. Гайбраша? Так ведь это же я! Эй, там, в форте! Я здесь. Ооо! К несчастью, мой крик услышали не только на земле, но и на корабле.

Разнести шлюпку в щепки и выловить меня из воды оказалось минутным делом. Я уж было думал, что пришел мой последний час. Меня привели прямо на капитанский мостик, к ЛиЧаку. Можно было даже не видеть саблю, которой он помахивал в воздухе, и угрожающе развевающуюся бороду. Уже по запаху серы (один из крупнейших минусов состояния зомби) было понятно, что пират разъярен. Но только меч взвился над моей многострадальной головой, как со стороны форта раздался одиночный выстрел, и саблю отшвырнуло на несколько метров. Однако ЛиЧаку так не терпелось поскорее получить Элейн, что он решил отложить расправу со мной на потом и приказал высадить на остров десант и бросить меня в трюм.

Приказания ЛиЧака выполнялись беспрекословно. Я долетел до жесткого пола трюма и почувствовал на своих костях всю мощь поля тяготения Земли.

Когда я наконец набрался смелости, чтобы проверить состояние своего здоровья и приоткрыл глаза, первое, что бросилось в них, был воинственного вида низенький пиратик. Он стрелял из пушки, отпуская вслед за каждым снарядом какую-нибудь соленую пиратскую шуточку. Этот человечек, едва достававший мне до пояса, был одет по последней пиратской моде: борода (которую мне так и не удалось отрастить), глазная повязка, деревянная нога и, конечно же, крюк вместо руки.

Убедившись, что мои повреждения не носят фатального характера, я поднялся на ноги и заметил, что мне в грудь уперся пистолет. Мой тюремщик обнаружил, что я пробудился, и решил продемонстрировать свой словарный запас. Откровенно говоря, словарный запас оказался не слишком обширным и напомнил мне о твх временах, когда я только учился разговаривать как крутой пират. Я решил продолжить беседу и попытаться разговорить одноглазого одноногого однорукого бородатого канонира.

После нескольких фраз мне показалось, что я уже где-то слышал этот полудетский голосок. Да и внешность пирата была до боли знакомой. Конечно! Это был Уолли из второй части игры Monkey Island! Вот ведь говорят, что дуракам везет... Вранье! Везет могучим пиратам вроде меня!

Вытянуть из Уолли информацию оказалось проще простого. Сведения так и сыпались из него. Я узнал, что ЛиЧак сейчас атакует форт острова, губернатором которого работает Элейн, моя возлюбленная, что в соседней с нами комнате находится сокровищница ЛиЧака с приданным для Элейн (ну я до него доберусь!), а также то, что пиратский жаргон, включая выражения типа "Попка — дурак", можно легко выучить при помощи лингафонных попугаев (а я-то потратил целое состояние на самоучитель!). Уолли был так рад, что стал настоящим пиратом, что вручил мне руководство пирата, составленное самим ЛиЧаком. Мне! Величайшему пирату всех времен и народов! (ладно, ладно, одному из первой десятки) Очень не хотелось развеивать твои фантазии, Уолли, но иначе мне не освободиться. Но так уж и быть! Сначала попрошу его вежливо отпустить меня. Не хочешь? Ну тогда можешь стрелять! Да у тебя кишка тонка! Действительно, человечек упал на пол и заплакал. Борода давно оторвалась, повязка сползла с абсолютно здорового глаза, а крюк укатился в сторону.

Дальнейший разговор с Уолли казался невозможным, поэтому я осмотрел помещение. Это была небольшая каморка в трюме судна. Большую ее часть занимала пушка, из которой Уолли успешно атаковал форт. Надо было помешать высадке десанта скелетов на остров. Я решил помочь обороняющимся и попробовать себя в качестве канонира (настоящий пират должен уметь делать все). Я наклонился к пушке и стал упражняться в стрельбе. Несколько ядер упали в воду, парочка попала в форт, на что скелеты в шлюпках отреагировали бурным восторгом. Но радоваться им пришлось недолго. Несколько метких выстрелов разметали лодочки в щепки. У атакующих не осталось практически никаких шансов взять форт. Благодаря моим усилиям он был спасен. Теперь надо было спасаться самому.

Дверь, которая, по словам Уолли, вела в сокровищницу, была закрыта. Решетка на потолке тоже не поддавалась. Тогда я повнимательнее осмотрел комнату и обратил внимание на несколько предметов, которые могли мне пригодиться. Во-первых, это был пластмассовый крюк с руки Уолли, а во-вторых, шомпол, висящий на стене. Когда я взял их и соединил, получилось что-то вроде багра. Можно было посмотреть, что принесло в подарок море. Я высунулся в амбразуру. Бой продолжался, но уже без прежнего энтузиазма. Все море было усеяно костями скелетов.

Несколько косточек прибило к самому кораблю. Какой-то особенно злобный череп, представившийся Мюрреем, пытался испугать меня. В конце концов мне надоели его завывания, и я столкнул его багром с доски, на которой он дрейфовал, в воду. Теперь можно было, не отвлекаясь ни на что постороннее, заняться вылавливанием костей из моря. Мне особенно приглянулась рука скелета, плавающая рядом с кораблем. Когда я выудил ее из воды, то обнаружил, что в нагрузку к ней прилагается сабля. Эта вещь всегда могла пригодиться.

И вот я уже нашел ей применение. У меня появилась идея насчет того, как выбраться из моей неудобной каюты. Одним ударом я разрубил веревку, которой пушка была привязана к стене, встал прямо за орудием и... выстрелил.

Следующее, что я помню — это то, что я очнулся в сокровищнице ЛиЧака (как потом выяснилось, взрывной волной пушки выбило из рук ЛиЧака мощнейшее ядро Вуду. Судно получило пробоину). Я потерял саблю, голова трещала, а надо было еще думать, как вы-

бираться отсюда. Корабль перевернулся вверх дном (в буквальном смысле) и медленно погружался в воду.

Сквозь иллюминатор можно было понаблюдать за интенсивной морской жизнью. Но сейчас у меня не было времени смотреть на рыбок. Я же был в сокровищнице самого ЛиЧака! Глаза резал блеск золота и драгоценных камней. И это все было приданным Элейн (включая и надувной круг для курорта в углу). К сожалению, из этой кучи я не мог взять с собой ничего, кроме сумки деревянных монет и кольца с громадным алмазом.

Алмазом я вырезал стекло иллюминатора и, как только вода хлынула внутрь, нацепил на себя этот дурацкий надувной круг. Я выплыл через пробоину в потолке и вскоре очутился на берегу. Там меня ждала Элейн. Она уже было начала оплакивать мою безвременную кончину. Но тут я появился из пучины морской, как Нептун — с той лишь разницей, что в спасательном круге.

Я не забыл, что она говорила ЛиЧаку тогда, на башне. И как только пришел в себя после объятий, собрался с духом, посмотрел в ее волшебные глаза, прекрасные, как морская волна, на ее губы кораллового цвета, на... В общем, я сделал ей предложение. Разумеется, она приняла его. Я надел на ее палец кольцо, найденное в сокровищнице.



И тут — еще одно чудо! — сзади подошел Уолли! Мне, честно говоря, было немного жаль своего старого знакомого. Поэтому я был счастлив узнать, что он избежал участи ЛиЧака и его матросов. Уолли очень обрадовался, что мы с Элейн решили пожениться. И тут он заметил кольцо на пальце моей невесты и сказал, что видел точно такое же в сокровищнице ЛиЧака. И что оно... было под злым заклятием? Нет!!! Элейн не успела сорвать кольцо с пальца, и колдовство начало действовать. Секунда — и на месте невесты из плоти и крови уже стояла золотая статуя из золота и еще раз золота.

Часть 2.

Заклятье крепчало

Да, "а счастье было так возможно"! Надо спасать Элейн. Тем более, что на этот раз вина действительно моя. Один я, конечно, не справлюсь. Заклятия — не мой конек.

Но для начала неплохо бы осмотреться и узнать, где я нахожусь, а потом уже кричать: "Помогите!". Догадаться, что я на острове, не составило большого труда. Оставался вопрос: "Что это за остров?". Можно было попробовать определить по флоре и фауне. Это должно быть нетрудно, потому что рядом с каждым растением и животным стоит табличка с подробным описанием.

Правда, единственным видом животных на пляже была дикая курица. Зато представителей (или представительниц) данного вида оказалось в избытке. Казалось, куры были везде: на деревьях, под деревьями, на тропинке, на разбитом мосту к форту (так мне и не удалось попасть в крепость), даже на вывеске.

Постойте, что это за вывеска? "Добро пожаловать в Porto Del Pollo" — Куриный Порт. Спасибо. Может быть, там мне кто-нибудь сможет помочь. Но прежде, чем уйти, я подобрал с песка тлеющий уголек на палке. Кто знает, когда такая вещь может пригодиться.

Теперь я отправился в город. Первым человеком, которого я встретил, был мальчишка — продавец лимонада. Мне было не до лимонада. "Элейн... Моя подруга оказалась под властью древнего заклятья!" — возопил я — "Помоги мне, о, благороднейший продавец лимонада!". Тот смерил меня равнодушным взглядом и сказал, что если мне кто-нибудь и сможет помочь, так это гадалка Вуду, которая недавно обосновалась на болоте. По его словам, объявления с рекламой ее услуг были развешаны по всему городу.

И действительно, я нашел одно из них на стене городского ресторана. Мне показалось, что я уже где-то слышал об этой колдунье. Если кто-то и мог помочь мне превратить мою золотую Элейн в настоящую, так это она.

Я взял объявление (по нему полагалась скидка) и отправился на болото. После свежего морского ветерка, смешанного с острыми запахами городского ресторана, затхлая и влажная атмосфера болота показалась необычной.

Дом колдуньи был расположен прямо в центре болота. К нему вела узенькая тропка. В самом начале тропы стояло что-то, явно изображающее ворота — два столба, украшенные черепами и прочими символами Вуду.

У меня не очень хорошая память на черепа, но тот, что справа, показался мне подозрительно знакомым. И действительно, моя феноменальная память не подвела. То был мой старый знакомый, Мюррей, с корабля ЛиЧака. Он был зол на меня за то, что я несколько бесцеремонно обошелся с ним в море. Я еще раз порадовался тому, что у него нет ног. Он пытался убедить взять его с собой и вместе завоевывать мир, но перспектива таскать с собой говорящий череп мне не очень-то улыбалась. Поэтому я оставил Мюррея ворчать на столбе, а сам зашел в разбитый корабль, который служил колдунье домом и офисом.

В комнате, куда я попал, никого не было. Я решил пока не привлекать к себе внимания и поискать в полумраке комнаты что-нибудь, что я мог взять взаймы.

В углу помещения стоял автомат по продаже жвачки. Я, шурша разбросанными бумажками, направился к нему. И тут на полу что-то блеснуло. Я наклонился, чтобы узнать, что же это такое. Какой ужас! Это была булавка! Так можно и без ноги остаться. Я решил сделать доброе дело и вынуть булавку. *Когда я наклонялся за булавкой, то заметил рядом с ней тюбик с клеем. Чтобы никто не наступил на него и не приклеился к полу, пришлось положить клей к булавке.* Наконец я дошел до автомата с жвачкой и за деревянную монетку приобрел большую пачку своих любимых. С мясным вкусом.

Гм, я набрал уже достаточно вещей, чтобы появилась хозяйка. Но ее все не было. В углу стояло чучело крокодила с высунутым наружу языком. Я подошел к этой нелепой фигуре и потянул за язык. Раздался звонок, и из подпола, с шумом и грохотом, поднялось массивное кресло с не менее массивной колдуньей. Наконец-то! Мы вспомнили, что уже встречались раньше в предыдущих частях игры. Оказывается, мне повезло — она совсем недавно переехала на этот остров. Теперь я мог рассчитывать на ее поддержку.



Мы поговорили о старых деньках, и она спросила меня, где я спрятал Элейн. Поначалу я решил, что она шутит. Но только потом сообразил, что теперь Элейн сделана из чистого золота. Какой пират упустит такую находку? Когда я прибежал на пляж, было уже поздно. Я успел увидеть только корму стремительно удаляющегося корабля.

Теперь надо искать не только способ снять с невесты заклятие, но и саму невесту.

Я вернулся на болото — ведь пока что колдунья ничего не сказала мне насчет заклятия. Выяснилось, для того, чтобы расколдовать Элейн, надо найти бриллиант по размеру крупнее того, который я надел Элейн на палец.

Ближайший алмаз такого размера был на Кровавом острове — Blood Island. Проблема состояла в том, что гадалка предсказала, что именно на этом острове я погибну. Конечно, проблема была решаема, но сама по себе немного беспокоила. Однако ничего не поделаешь — Blood Island был единственным местом, где водились громадные бриллианты.

Оказалось, что добраться до места, где я сыграю в ящик, — тоже задача не из легких. Регулярные рейсы временно не работали, поэтому, чтобы доплыть до острова, мне нужна была опытная команда, корабль и карта (где-то я это все уже слышал, только никак не мог вспомнить, где).

Найти что-то из этого списка на болоте представлялось делом проблематичным, так что я вернулся в город и продолжил экскурсию по местным достопримечательностям. Обычный маленький пиратский городок: причал, на котором мне пока делать было нечего, забегаловка, пиратская парикмахерская, башня с часами, фонтан на центральной площади и даже... театр.

Надо было заняться поисками команды для корабля. Для начала я решил посетить театр — мало ли какая публика там могла встретиться. Главный вход оказался закрыт на громадный замок. К счастью, в левой стене здания была маленькая дверца, через которую я и попал в гримерную.

О, этот богемный дух. Декорации, костюмы, грим, шляпы, волшебные палочки. Волшебные палочки? Да, одна лежала в шляпе фокусника на столе. Похоже, в театре давал представления какой-то заезжий клоун. Мне всегда хотелось попробовать себя в роли фокусника. Я взял палочку и взмахнул ею над шляпой.

Если честно, я ожидал живого кролика

или другую подобную ерунду. Появилась же книга. Может, это от недостаточной тренировки?

Как ни странно, книга оказалась очень полезной. Это была чревовещательная книга. С ее помощью я мог говорить чужим голосом!

Может быть, у этого артиста найдется еще что-нибудь интересное? Но чего-чего, а Head&Shoulders'a у этого артиста явно не хватало. *Чтобы понять это, достаточно взглянуть на пальто у двери*. Я соскреб себе немного перхоти — мало ли, когда она может понадобиться. Правда, когда я присмотрелся, выяснилось, что перхоть — это вовсе не перхоть. У меня в кармане так и кишели вши. Но раз уж поднял, то не выбрасывать же! Поэтому я отложил их подальше и продолжил осмотр пальто. *Я открыл карман в надежде найти что-нибудь стоящее*. Но из кармана пальто торчала всего лишь белая перчатка. Одна. Я взял ее себе.

Что еще здесь могло пригодиться? Театральные костюмы и фальшивые копья? Вряд ли. А вот саквояж, стоящий у стены, мог содержать интересные вещи. Это был сундук, повидавший мир — он стоял, весь облепленный наклейками разных мест. Был там и стикер Blood Island, на который я обратил особое внимание. Открыть сам ящик мне не удалось.

Теперь можно было поговорить с хозяином сундука и вшей. С того момента, как я вошел в гримерную, до меня со стороны сцены доносилось невнятное бормотание. Я решил, что там идет либо представление, либо репетиция. Но аплодисментов или свиста слышно не было, поэтому я решил, что фокусник тренируется. И действительно, я застал актера в средневековом костюме за произнесением монолога, который после нескольких кружек грога можно было бы случайно перепутать с монологом Гамлета.

Я протер глаза — нет, это и был монолог Гамлета — на сцене была декорация могилы Йорика. Правда, в другом конце сцены был установлен балкон, с которого единственным мутным глазом смотрела на меня огромная бородатая Джульетта. Так издеваться над великим Шекспиром! Вот в таком театре я поиграл бы!!! К сожалению, Слэппи Кромвель — так представился режиссер (он же ведущий актер) — встретил меня не очень приветливо и отказался предоставить мне роль декорации дерева, даже в обмен на место в моей команде на корабле. Ну и ладно, не очень-то и хотелось. Зато мне удалось узнать, что актер-неудачник понятия не имеет, где находится Blood Island. Зато у агента, занимавшегося в свое время устройством его поездок, скорее всего, есть карта морского пути к острову (то, что нужно!). Оставалось только найти этого агента. По словам актера, бывший управляющий его делами теперь только и делает, что загорает на пляже к востоку от города.

Я немедленно отправился туда. Из разговора с весьма неприветливым служащим выяснилось, что пляж является собственностью элитного клуба, что я не принадлежу к клубу и по его (служащего) мнению принадлежать никогда не буду. Черт побери! Это я-то и не буду! Процедура получения членства в клубе занимала около полугода. За это время столько всего может случиться... Но ни уговоры, ни угрозы не помогли, а привести угрозы в исполнение я не мог (вы еще не забыли? я ведь добрый герой!).

Пришлось мне, несолоно хлебавши, возвратиться в город. Пока что дела мои шли не блестяще. Корабля и команды и в помине не было, до карты было не добраться, а Элейн похитил неизвестно кто.

Хорошо — попробуем мыслить логически. Где можно найти настоящих пиратов на суше? Ну конечно же — в парикмахерской! (а вовсе не там, где вы подумали)

Стены зала (общего для женщин и мужчин) были завешаны портретами успешно постриженных пиратов.

В парикмахерской находились четыре пирата: клиент и три флибустьера-парикмахера. Клиент оказался капитаном большого судна и почему-то отказался идти под мою команду. Парикмахеры же были не так категоричны. Из разговора с ними я понял, что все они в прошлом бравые пираты (по крайней мере, пиратских историй знали огромное количество), а теперь страдают от разлуки с морем.

Но к каждому из них нужен был индивидуальный подход. Для начала я поговорил с лысым усатым парикмахером, которого звали головорез Билл (Cutthroat Bill). Мне хотелось, чтобы тот считал меня рубахой-парнем, таким же жестоким, жадным и беспощадным, как и он сам. Но тому надо было одно — чтобы я доказал свою способность искать сокровища.

Я дружески похлопал его по плечу. Причем я хлопнул так сильно, что он заглотнул шарик, который жевал в течении всего нашего разговора. Билл захрипел, и я испугался, что потеряю матроса до того, как мне удастся его завербовать. Так что я хлопнул его по спине еще раз. Шарик вылетел у него изо рта. Билл поблагодарил меня! Но к команде присоединиться отказался.

Я поднял шарик с пола и положил в карман.

Затем я побеседовал с Эдвардом, высоким одноглазым пиратом в треуголке. Этот тоже рвался в море, но его волновало не так золото, как уровень моей культуры (нашел из-за чего волноваться!). Капитаном Эдварда мог быть только человек, победивший его на дузли. Проблема была в том, что мне никак не удавалось оскорбить его так, чтобы он принял вызов.

Все ругательства звучали как-то чересчур мягко и безобидно. Тогда я вспомнил о книге про джентльменов, которую мне мамочка подсунула в детстве. Там перед вызовом вежливые люди всегда били друг друга перчатками по лицу. Чем черт не шутит! Я достал перчатку и ударил ей Эдварда. Тот без лишних слов провел меня к месту дузли и предложил на выбор три пистолета.

За пистолетами виднелся футляр странной формы. Я закрыл крышку ящика, где лежал средний пистолет, и увидел... банджо. Я выбрал дуэль на банджо. К моему удивлению, Эдвард согласился.

Мы разошлись на четыре шага и начали



поединок. Мне надо было повторить мелодию, которую Эдвард играл на своем инструменте. В общем-то, это у меня получалось неплохо. Проблема была только с последней нотой. Но после того, как я повторил три мелодии, пират вошел во вкус. Он так виртуозно играл на своем банджо, что мне никак не удавалось угнаться за ним. В конце концов мне это надоело. Я взял пистолет и выстрелил в банджо. Сначала я подумал, что Эдвард убьет меня за это на месте. Но оказалось, что этот поступок, по его мнению, был достоин коварного капитана-джентльмена. Он согласился служить под моей командой.

Теперь надо было выяснить, чего же хочет третий парикмахерствующий пират. К сожалению, он был занят работой. Похоже, клиент запланировал длительную стрижку. Надо было ее как-то сократить. Когда парикмахер отложил расческу в сторону, я высыпал на нее пригоршню вшей. Хаггис из клана МакМаттонов (так впоследствии представился третий брадобрей) сразу обратил на насекомых внимание. От вшей существует только одно лечение — стрижка наголо. Эта операция заняла считанные секунды.

Наконец-то кресло освободилось. Я немедленно занял его и сказал Хаггису, чтобы тот немного подровнял мою прическу. Пока тот суетился вокруг меня с ножницами, я стал выяснять, как он относится к идее вступить в мою команду. Как оказалось, он больше всего ценит в капитане физическую силу. Он предложил мне посоревноваться в старом шотландском виде спорта — кидании бревен. Исход этого соревнования был предрешен — достаточно было сравнить мою и хаггисову мускулатуру. Хаггис был эдаким шкафом: два метра в высоту и два в плечах. Мое же телосложение было гораздо более хрупким.

Поэтому я сказал Хаггису, чтобы тот продолжал стрижку, а сам от нечего делать стал экспериментировать с креслом, в котором я сидел. Кресло было очень удобное, со множеством регулировок. В частности, можно было изменять высоту. Я чуть-чуть приподнял кресло, один раз повернув рычаг сбоку и смог дотянуться ногой до камня, служившего пресс-папье. Он удерживал страницу парикмахерского учебника. При помощи изящного движения моей правой ноги камень упал мне в руки, и ветер тут же начал переворачивать страницы. Хаггису пришлось идти искать новый камень.

Пока парикмахер отсутствовал, я поднялся на кресле почти до потолка и снял со стены ножницы.

От дальнейшей стрижки пришлось отказаться. Без книги, открытой на нужной странице, Хаггис помнил только одну прическу — наголо.

Тем более мне в голову пришла очередная блестящая идея. Между рестораном и местом, где продавался лимонад, я заметил заросли цветов, которые загораживали какой-то проход. Я срезал себе один цветочек (судя по табличке рядом с кустом, из таких готовили сильное слабительное) и начал ножницами вырезать стену зарослей. Где-то через полчаса путь был свободен.

Извивающаяся тропа привела меня к обрыву. Там росло единственное дерево, рядом с которым был вкопан большой знак с надписью "Осторожно, змеиный перекресток". Что бы это могло значить? И причем тут зме.... Не успел я додумать мысль, как почувствовал, как сзади навалилось что-то боль-

шое, и огромный змея-удав заглотил меня целиком.

Как ни странно, я остался жив, хотя и чувствовал себя неуютно внутри рептилии. Надо было выбираться наружу. К сожалению, я не успел схватить противозмеиный спрей, так что пришлось обходиться подручными средствами.

Но и в пресмыкающемся нашлось, чем поживиться. Я взял себе весь хлам, что валялся у удава в желудке. Среди всего этого мусора была парочка полезных вещиц. В одну из таких вещей — сироп для приготовления оладий — я положил срезанный с куста цветочек. Получившуюся гадость я скормил змее. Цветок действительно оказался превосходным слабительным.



Удав изрыгнул меня с таким отвращением, что я полетел прямо в обрыв. Мне повезло. Я не разбился, а попал в зыбучий песок. Медленно, но верно, с противным чавканьем, пески засасывали меня. Могло пройти несколько часов прежде, чем я полностью погрузился бы в это болото. В общем, время у меня было.

Тем не менее, я предпочел действовать быстро. Я прицепил камень из парикмахерской к воздушному шарику, отпустил и подул на него. Он остановился прямо под веткой, которая удерживала на месте лиану. Если бы мне удалось подвинуть ветку, лиана бы освободилась и я смог бы с ее помощью освободиться.

Надо было как-то взорвать шарик, чтобы камень упал на ветку. Я оглянулся в поисках предметов, которые помогли бы осуществить этот грандиозный замысел.

Сзади рос тростник, а сбоку — какая-то колючка. Я сорвал тростинку и колючку, скомбинировал их и получил почти-индейское оружие. Попасть в большой красный шарик из этой трубки не составило никакого труда. Все произошло как я запланировал. Лиана "вынесла" меня из песка.

Я очутился на морском берегу. Где-то в стороне шумел водопад. Метрах в ста от берега виднелся пиратский корабль. Это был тот самый корабль, который увез Элейн! Мне обязательно надо туда попасть! На берегу сушилась шлюпка. Я мог бы попробовать добраться на ней до корабля, но чувствовал себя не готовым к штурму пиратского судна. *Тем более, я обнаружил в лодке пробоину, которую пока нечем было заткнуть.* В любом случае, корабль пока что не собирался сниматься с якоря, так что у меня было время основательно подготовиться к абордажу.

Я вернулся в город и зашел в ресторан. Может, это заведение когда-то и могло по праву так называться, но сейчас оно было более чем в плачевном состоянии. Грязь и странные запахи уничтожали в зародыше всякую мысль об обеде. Неудивительно, что я был чуть ли не единственным посетителем — еще один сидел за столиком.

Однако однорукий старичок — хозяин заведения — проявил чрезмерное внимание к моей скромной персоне. Без квиточка с подтверждением того, что я зарезервировал столик, он отказался допускать меня к еде. Я порылся в карманах и, к своему удивлению, обнаружил там такой квиточек. Видимо, я нашел его в змее.

Когда я протянул бумажку старику, тот вежливо поприветствовал меня (так и сказал: "Здравствуйте, Миссис Брайнступ") и пригласил пройти внутрь. Правда, он предупредил, что в ресторане проблемы с продовольствием. По его словам, гигантская хищная курица охотилась на поваров, вроде него, и боролась за освобождение всех кур на острове. Поэтому уже долгое время ресторан никого не обслуживал (такой бред не смог бы даже я придумать!). Еще старик упомянул, что пираты, стоящие в бухте, сделали ему крупный продовольственный заказ. Хмм... Это уже было интересно. Еще интереснее было то, что этот хрыч был членом клуба, на пляж которого меня отказались пускать. Свое клубное удостоверение он потерял несколько месяцев назад, когда готовил очередную отраву. Вот неудача!

Я решил продолжить разговор с болтливым стариком попозже, а пока пошел поздороваться с единственным, кроме меня, посетителем. Когда я дотронулся до его плеча, чтобы привлечь внимание, он немного деформировался — кости развалились. Из спины у него торчал нож. Это был один из "бессмертных" из команды ЛиЧака. Как оказалось, лезвие в спину он получил от хозяина, вместо книги жалоб и предложений. Хм, спасибо, что предупредили...

Зазубренный нож я взял себе. Эта штука могла пригодиться при штурме пиратского корабля.

Затем я все-таки решил рискнуть и попробовать местную кухню (все равно мне предсказали, что умру я на Blood Island). Я взял из бочки печеньице и надкусил его. И тут же выплюнул. В нем копошились какие-то личинки. Я не любил пирожки с мясом. Однако и личинкам можно было найти удачное применение. Я натравил их на курицу, что лежала на тарелке перед развалившимся трупом. Секунда — и от протухшей курицы остались только ребрышки.

Я заметил, что между косточками курочки что-то лежит. О, чудо! Это оказалась та самая карточка, которую старик посеял несколько месяцев назад. Теперь с таким удостоверением я смогу спокойно пройти на пляж!

Но я еще не закончил с ресторанными делами. *Еще пара вещей отсюда могла мне понадобиться. Это были сковорода и нарезатель печений.*

Во рту у хозяина очень заманчиво блестел большой золотой зуб. Такого количества золота как раз бы хватило, чтобы доказать Биллу мое чутье к деньгам. Однако — кто же добровольно расстанется с зубом? К тому же с золотым... Из разговора со стариком я понял, что тому очень не хватает его кур и что ему очень хочется пожевать что-нибудь хрустящее.

Тут я вспомнил о шарике, который буквально выбил из Билла. Я протянул его хозяину. Тот, похрустев несколько минут, решил, что теперь ему необходимо что-нибудь помягче. Я заметил, что его зуб немного расшатался, и дал ему пожевать жвачку с мясным вкусом.

Когда старик стал надувать пузырь, я увидел, что зуб уже не держится на месте! Я достал булавку и проколол пузырь. Раздался хлопок, и драгоценный протез улетел в противоположный угол комнаты, откуда незаметно перекочевал в мой карман.

Теперь мне надо было как-то переправить зуб наружу. Старик не дал бы мне выйти с золотом в кармане. Окно вверху выглядело очень заманчиво. Но хозяин увидел бы, что я выкидываю что-то из окна, и попытался бы остановить меня. Поэтому надо было придумать что-то менее заметное.

Я пожевал жвачку и положил зуб во влажную жевательную резинку. Затем я набрал в легкие немного гелия из воздушного шарика и стал жевать резинку с зубом. Когда я надул пузырь, он поднялся вверх и вылетел в окно. Через несколько секунд с улицы донесся такой звук, будто что-то металлическое скатилось по водосточной трубе. Можно было отправляться на поиски зуба.

Старик никак не мог поверить, что я не брал его золотой протез. Но так как при себе у меня его не было, хозяину пришлось согласиться с моим предположением, что зуб валяется где-то на полу.

Теперь мне только оставалось найти золото. Я нашел его в луже грязи под водосточной трубой. Правда, мне пришлось пошарить там сковородой, которую я одолжил в ресторане. Но мои усилия были вознаграждены.

Прежде чем показывать зуб Биллу, я решил осуществить еще один свой замысел. Я вернулся на место дуэли. Там же, по совместительству, проходили и соревнования по толканию бревен. Площадка была расчерчена, а бревна аккуратно лежали в сторонке, дожидаясь спортсменов вроде меня.

Рядом со штабелями бревен росла парочка пальм. Судя по табличке, это были каучуковые деревья. Они отскакивали от земли как резиновые мячики. Оставалось только как-то срубить их. Я обошел бочку, которая стояла на краю обрыва. Оказалось, что это какая-то сувенирная бочка рома — местная достопримечательность.

Зазубренным ножом я подпилил ножку подставки, на которой лежала бочка. Она покатилась, ударилась о дерево и треснула. В воздухе разлился аромат спирта, и ром стал тоненькой струйкой растекаться по поляне. Я поднес тлеющий уголек к этой струйке.

Через несколько секунд я, оглушенный и ошарашенный, пытался встать на ноги с мостовой городской площади (туда меня отбросила взрывная волна). Но я все-таки вернулся к бревнам, чтобы посмотреть, сработал ли мой план. Мне повезло — замысел удался. Резиновое бревно лежало среди своих менее прыгучих собратьев. Вот теперь я был готов к соревнованию.

Тут я вспомнил о том, что было бы неплохо заодно сделать затычку для шлюпки на берегу. При помощи нарезателя печений я вырезал из оставшегося каучукового дерева подходящего размера пробку.

Теперь я спустился в город, в парикмахерскую, и вызвал Хаггиса на состязание. "Конечно, мой мальчик,"- снисходительно сказал он.

Мое каучуковое бревно улетело на несколько десятков метров дальше того, что кидал он. Сказать, что он был удивлен, значит ничего не сказать. Суровый горец про-



молвил, что считает за честь служить под командой такого силача, как я.

Что ж, в моей команде были уже два матроса. Третий согласился присоединиться, когда я показал ему золотой зуб. За капитаном, который смог найти золото на этом острове, Билл пошел бы в огонь и воду, а уж в море — с большим удовольствием.

Команда была укомплектована. Осталось раздобыть корабль, карту и Элейн. Начал я с карты. Клубная карточка из несвежей курицы произвела должное впечатление на смуглого служащего курорта. Я получил доступ к солнцу, морю, полотенцам и прочим благам цивилизации, которые раньше были недоступны.

Первым делом я подумал, как пройти на другой конец пляжа — именно там загорал агент актера — Палидо. Я попытался пройти по песку в своих дырявых ботинках, но успехом эта попытка не увенчалась.

Тогда я взял три полотенца, намочил их в ведре с ледяной водой и, кинув на песок, сделал своеобразную ковровую дорожку. Несколько секунд — и я на другой стороне пляжа. Полотенца сгорели сразу же после того, как я ступил в тенек. Назад этим путем я уже не мог вернуться — надо было делать крюк.

Но пока что мне было не до возвращения. Мое внимание было приковано к абсолютно белоснежному человеку в темных очках. Он спокойно загорал под палящим солнце. Казалось, что у него иммунитет против ультрафиолетовых лучей. Как я и предполагал, это оказался Палидо Доминго — тот, кто мне был нужен.

Он, наверное, принял меня за кого-то другого и попросил принести ему лимонада. Кружка стояла рядом. Пока что я проигнорировал эту просьбу и начал расспрашивать о том, почему он такой белый и есть ли у него карта проезда к Blood Island.

Первое он мне отказался рассказать (ну и не очень-то хотелось!). Он попытался скрыть и то, что знает что-то о карте, но мне удалось выяснить, что на самом деле карта была вытатуирована на его спине! Спиной он мог повернуться только тогда, когда загорит спереди. Даа... Естественный процесс затягивался. Надо было как-то ему помочь.

Я взял кружку и направился в город. Как раз то, что надо! Мой старый знакомый, продавец лимонада! На этот раз лимонад был даже выставлен на продажу (правда, рядом с местом торговли висел знак, предупреждающий об опасности шипучего напитка, но я решил проигнорировать его).

Меня очень заинтересовала "политика бездонной кружки", проводимая фирмой.

Я протянул мальчишке деревянные пять центов, и тот налил мне лимонад в кружку, но попить мне не удалось. Продавец не наврал. Кружка была действительно бездонной. Тут я разозлился. Я не любил мошенников. Мне захотелось проучить этого проходимца и наставить его на путь честного бизнеса. Я решил поменять его бездонную кружку на свою. "Смотри! Трехголовая обезьяна!" – крикнул я. "Где?!!!" Тут я поменял кружки и спокойно заказал себе еще на пять центов лимонада. На этот раз я с удовольствием выпил освежающий напиток.



Торговля лимонадом сошла на нет — в кувшине у мальчишки жидкости было ровно на одну кружку. Столик оказался без присмотра. Я взял кувшин, в котором раньше был лимонад, и наполнил его красной краской из большого деревянного чана справа.

Затем я вернулся ко входу на пляж. Мне нужна была бутылка с маслом. Почему-то служащий наотрез отказывался давать ее. Тогда я вымочил в воде еще одно полотенце и изо всех сил стеганул им служащего (эх, как приятно). Тот улетел в кусты. Я же положил бутылку в карман и вернулся на пляж.

Я поставил бездонную кружку Палидо на живот и вылил в нее краску. Она ровненько разлилась по жирному телу. Это был хороший момент, чтобы разбудить агента. Спросонья он решил, что действительно сгорел, и перевернулся на живот.

Действительно, карта была вытатуирована у него на спине. Оставалось только придумать способ снять ее оттуда. Я вылил масло на спину. Оно весело зашипело, запузырилось, и через несколько секунд верхний слой кожи можно было спокойно снимать. Сегодня Палидо явно не светило ровно загореть.



Но это уже были не мои проблемы. Я отправился в бухту, где бросил якорь пиратский корабль.

Теперь, когда у меня была пробка, вырезанная из каучукового дерева, залатать дыру в шлюпке не составляло никакого труда. Надо было только смазать затычку клеем, позаимствованным у колдуньи, и заткнуть ей дыру.

Я сел за весла и быстро, но стараясь особо не шуметь, погреб к кораблю. Море было спокойное; рядом со шлюпкой резвились прибрежные акулы. Ничто не нарушало идиллию. Никто не заметил, как я подплыл к судну и забрался на палубу. Прямо передо мной был вход в каюту капитана. Дверь медленно открылась, и на палубу вышел худой пират в треуголке. В чертах его лица было что-то обезьянье.

Он заметил меня! Секунда — и на палубу высыпала вся команда, состоящая, как оказалось, из одних обезьян. И это они похитили мою драгоценную невесту!

Теперь помощник капитана (именно он первым меня заметил) решил посоветоваться с капитаном относительно моей дальнейшей участи. Хотя помощник ни разу не договорил капитанское имя до конца, я решил что этот капитан — ЛиЧак (помощник все время говорил "ЛиЧ...")! Так он все-таки воскрес, как и предсказывала колдунья! Да, дела мои были плохи.

Теперь капитан выбирал пытку для меня. Он приказал, чтобы я прогулялся по доске. Ха-ха, без проблем! Ведь внизу меня ждала лодка. Но эта пытка была мне неинтересна. Поэтому перед тем, как снова высадиться на корабль, я обрезал доску зазубренным ножом.

На этот раз я поднимался гораздо тише. Но только я собрался поглядеть, что находится в большой бочке прямо перед входом к капитану, как опять на палубу вышел злополучный помощник. На этот раз мне назначили другое наказание: вывалять в смоле и обсыпать перьями. Очень унизительно. Но что поделаешь! Таковы тяжелые пиратские будни!

В таком виде я вернулся назад в город и зашел в ресторан. Почему-то теперь хозяин был совсем не рад меня видеть. Еще бы! Я как две капли воды походил на гигантскую хищную курицу, изображенную на портрете на стене. Старика бросило в мелкую, потом в крупную дрожь, а потом... потом я потерял сознание. Очнулся я в кастрюле, в каюте капитана пиратского корабля. Мне еще повезло, что меня не стали варить или жарить, а просто облили холодным куриным жиром. Он смыл всю смолу и перья.



Я быстренько оценил обстановку. Кастрюля стояла у окна, а помощник с капитаном сидели чуть в стороне, за столом, который был завален всякими фруктами (больше всего было бананов). К счастью, я ошибся в отношении капитана. Это был явно не ЛиЧак. За столом сидел гигантских размеров орангутанг и смотрел перед собой тупыми глазами.

Говорил только помощник, называя капитана ЛиЧимпом (вот ведь имечко!). Что ж, пора было что-нибудь сказать и капитану. Раз он не был в настроении, я решил сказать что-нибудь за него. Для этого я использовал на молчаливой фигуре чревовещательную книгу. Голосом ЛиЧимпа я приказал помощнику распустить обезьянью команду. К сожалению, я не успел выспросить у него, где они (то есть "мы") спрятали Элейн. Он с завидным рвением понесся исполнять мое поручение. Что ж, уже неплохо. Несколькими пиратами-обезьянами станет меньше.

Теперь я мог спокойно вылезти из свое-

го кастрюльного укрытия — у оставшегося за столом ЛиЧимпа мозг был явно обезьяний. Быстрым взглядом я окинул комнату и мгновенно нашел то, что искал — карту, где было спрятано сокровище. Несомненно, имелась в виду золотая статуя. Я схватил карту, открыл иллюминатор, выпрыгнул в море и поплыл так быстро, как мог, подгоняемый мыслями об Элейн и о том, что мне надо успеть добраться до берега до того, как меня догонят акулы.

Мне это удалось, и быстрыми шагами я направился в театр. Там уже началось представление. Из гримерной я поднялся по лестнице в осветительную рубку. Там передо мной оказалась панель управления прожекторами. Я потянул за ручку *и, держа перед глазами карту, стал следовать написанным на ней инструкциям. В зависимости от направления, указанного на карте, я нажимал соответствующую кнопку на осветительной панели.*

В конце концов скрестившиеся в виде буквы X лучи прожектора остановились на могиле. Там и надо было искать. Теперь надо было как-то прервать представление, единственными зрителями которого были уволенные с пиратского корабля обезьяны. Оказывается, искусство Шекспира доступно даже для обезьян.



Я спустился в гримерную. Там в углу комнаты была навалена гора пушечных ядер. Судя по звукам, донесшимся со стороны сцены, следующим номером в программе было жонглирование ядрами. Я смазал их куриным жиром, чтобы Слэппи было удобнее жонглировать.

Когда ядра рассыпались, а одно из них выломало доску в полу, как раз под Слэппи, я появился на сцене. Деловито поплевав на руки, я выкопал статую лопатой, которая была кем-то предусмотрительно оставлена около декорации могилы Йорика.

Что ж, теперь у меня был полный комплект. Я был готов к отплытию.

Часть 3.

Три простыни по ветру

Не успели мы отплыть на несколько миль, как были атакованы мощным флагманом. Он без труда взял нас на абордаж (моя команда была слишком занята созерцанием моря и резвящихся китов, чтобы помочь мне в управлении судном). Хозяин атакующего корабля, капитан Роттингем (тот самый, которого по моей милости постригли наголо), вынудил меня сражаться с ним на саблях.

Как-то раз я уже занимался подобным в первой части Monkey Island. Но оказалось, что морская дуэль очень сильно отличается от сухопутной. Основаны они были на одном и том же принципе. Каждый выпад сопровождался деморализующим ругательством. Если противник метко отвечал на ругательство, он перехватывал инициативу, парировал удар и мог нанести контрудар. Отличие сухопутного и морского боев было в том, что в дузли на море ругательства и ответы должны были рифмоваться.

Как оказалось, я не знал ни одного мало-мальски стоящего морского ругательства и ответа на него. Капитан Роттингем легко выбил саблю из моих дрожащих от волнения рук и потребовал карту проезда к Blood Island. Мне пришлось уступить, но я пообещал расквитаться с ним!

Для начала надо было привести в чувство команду. Они, казалось, немного спятили от свидания с морем. Они смеялись, горланили какие-то пиратские песни и вообще, совсем отбились от рук. В конце концов, подпевая им, мне удалось их немного утихомирить.

Когда команда успокоилась, Хаггис спросил, нужна ли мне их помощь в бою с другими кораблями. Я знал, что помощь существенно облегчит бой и поможет мне. С другой стороны, хотелось испытать свои способности стратега в действии.

Я остановился на компромиссе — сам победил слабые корабли и попросил помощи в бою против более мощных судов.

Прежде, чем я мог сражаться на равных с капитаном Роттингемом, мне надо было разбить шесть более слабых кораблей. Из каждого боя я выносил новые удачные ругательства и ответы на них, а иногда и сокровища. Если я выходил из боя с деньгами, то сразу ехал в порт модернизировать пушки (бывший продавец лимонада теперь торговал оружием).

Только когда у меня были самые мощные пушки, я решился на ответный бой с Роттингемом. Он, в отличие от других пиратов, применял нестандартные ругательства, и мне пришлось помучиться, чтобы подогнать стандартные ответы к нестандартным ругательствам. В итоге я составил что-то вроде разговорника (слева — наиболее часто используемые Роттингемом ругательства, справа — ответы на них, см. таблицу на врезке).

Что ж, теперь, когда я получил назад карту, корабль взял курс на Blood Island! Мы плыли довольно быстро. Неожиданно начали сгущаться тучи. Начался страшный шторм. Корабль швыряло из стороны в сторону. Мои матросы пытались спустить паруса, а я тщетно старался держать штурвал прямо — он то и дело вырывался из рук. В конце концов нас выбросило на мель.

Часть 4.

Бармен, воры, его тетя и ее возлюбленный

Очнулся я уже на берегу. Шторм был позади. Волны лениво плескались о дырявый борт моего корабля. Билл и Эдвард пытались починить судно, а Хаггис просто стоял на берегу. Казалось, что он охраняет большую бутыль одеколона, стоявшую на ящике рядом.

Превозмогая головную боль, я заговорил с ним. К счастью, никто не пострадал (только я, какой уже раз за этот день, больно ударился головой). Хаггис объяснил мне, что они решили оставить пиратскую жизнь. Они привыкли к тепличным условиям парикмахерской, и с такими морскими волками, как я, им было не по пути. Жаль. Я успел привыкнуть к этой команде.

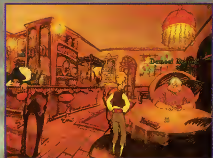
Но мое-то путешествие продолжалось!

Я подошел к морю, чтобы освежиться, и увидел на берегу бутылку с какой-то парфюмерной жидкостью. Я попытался открыть ее руками, но это мне не удалось. Поэтому пришлось использовать зубы. Как и было написано на этикетке, это оказалось парфюмерное масло.

Затем я вспомнил, что забыл что-то важное, что-то, что... Элейн! Куда она делась?! Но на этот раз мне повезло. Я нашел ее на лесной поляне. Она не повредилась во время крушения и выглядела превосходно. Это по достоинству оценили и светлячки, которые в обилии роились вокруг нее.

Успокоившись за свою невесту, я отправился в отель. Местные заведения славились на все Карибское море. Даже издалека были видны следы миновавшего праздника: огоньки, беспорядок и тревожащий ноздри запах спиртного. После того, что я увидел внутри, предположение переросло в уверенность. В комнате были два человека — гадалка за столом и бармен за стойкой. Точнее, на стойке. Гадалку звали Мадам Кзима. Я попросил ее предсказать мою судьбу — может, ее предсказание будет отличным от того, что мне сказала жрица Вуду. Но карты говорили то же самое — пиковый туз — смерть. *Я пять раз просил ее перегадать, и каждый раз выпадала несчастливая карта.* В конце концов гадалка дико завращала глазами и закричала, чтобы я убирался отсюда, что она видит смерть прямо за мной. Никогда не понимал людей, которые расстраиваются по пустякам.

Недоуменно пожав плечами, я прошел к стойке. Пока что я не стал беспокоить бармена — он был в совсем плохом состоянии.



Я взял подушку с одной из высоких табуреток у стойки бара, несколько брошюр с рекламой острова и книгу рецептов коктейлей. Разумеется, готовить коктейли я не стал. Но, пролистав книгу, я обнаружил там любопытное приложение — рецепт приготовления опохмелочного снадобья (hangover cure). Что интересно, его ни в коем случае нельзя было применять в сочетании с алкоголем.

В отеле делать было пока нечего, и я решил посетить одну из достопримечательностей острова — кладбище. Место было невеселое — правда, призраков поблизости не было. Я прошел вглубь кладбища, мимо склепов знаменитостей, прямо к лачуге могильщика. Дверь туда была закрыта. Через щелочку пробивался несмелый лучик света. Рядом с домиком, в будке, подозрительно напоминающей гроб, спал старый дряхлый пес.

Я решил угостить собаку-пенсионера и протянул ей еду из миски (печенье из ресторана). Пес проснулся лишь на мгновение, чтобы проглотить еду. Так как он был слеп, то вместе с едой чуть не проглотил мою руку. Я вовремя вытащил ее из беззубой пасти. Одним из ингредиентов противопохмельно-

Таблица 1

Ругательство	Ответ
I can't tell you, which of my traits have you the most intimidated.	Your odor alone makes me aggravated, agitated and infuriated.
I give you a choice. You can be gutted or decapitated.	With you around I'd prefer to be fumigated.
My attacks left entire islands depopulated.	With your breath, I'm sure they all suffocated.
My skills with a sword are highly venerated.	Too bad they are all fabricated.
Never before have I faced someone so sissified.	Is that your face? I thought it was your backside.
Nothing can stop me from blowing you away.	I could, if you use some breath-spray.
When I'm done your body would be rotten and petrified.	Then killing you must be justifiable fungicide.
You'll find I'm dogged and relentless to my prey.	Then be a good dog. Sit! Stay!
You're a disgrace to your species. You're so undignified.	At least mine can be identified.
You're have the sex appeal of a Shar-Pei.	I look THAT much like your fiancee?
Your lips look like they belong on the catch of the day.	When I'm done with you you'll be a boneless fillet.
Your looks would make pigs nauseated.	If you don't count the ones you've dated.
Your mother wears a toupee.	Oh, that is so cliche.
Your stench would make an outhouse cleaner irritated.	Then perhaps you should switch to decaffeinated.

го зелья был клок волос собаки, которая укусила человека. Поэтому я вырвал у пса несколько шерстинок и стал оглядываться вокруг в поисках других полезных вещей.

Рядом с будкой выстроились еще чистые надгробия (пока что это мне не было нужно). Между ними стоял ящик с инструментами. Большая часть инструментов была непригодна для использования, однако молоток и стамеска оказались во вполне функциональном состоянии. Я взял их себе.

Затем я отправился к причалу. Собственно, причала как такового и не было, был только столб, вкопанный в прибрежную землю. Видимо, к нему привязывали лодки. Столб выглядел так, будто его уже давненько не использовали. Вокруг озера росли пальмы. На ближней я увидел гнездо какой-то птицы. В нем лежало яйцо. Я положил подушку, взятую из отеля, на камни под пальму и ударил изо всех сил молотком по дереву. Яйцо мягко приземлилось на подушку. Я подобрал этот второй антипохмельный ингредиент.

Затем я направился в сторону мельницы на горе. Там я сорвал несколько веточек с растения, росшего справа. Это оказался перец — третий компонент смеси.

Потом я направился в отель, чтобы помочь бармену выбраться из состояния, в котором он находился. Я отдал владельцу заведения яйцо, собачью шерсть и перец. Он смешал все это, с отвращением проглотил несколько капель получившегося снадобья и через несколько секунд был в полном порядке (оставшуюся во флаконе жидкость он отдал мне). Теперь мы могли с ним поболтать по душам.

Выяснилось, что он не только знал о бриллианте, который мне надо было найти, чтобы спасти Элейн, но и был представителем рода Гудсупов — клана, которому этот алмаз раньше принадлежал. К сожалению, тетю этого бармена угораздило влюбиться в проезжего моряка, к которому и перекочевало драгоценное кольцо. Моряк сбежал из-под венца, а тетя, как и полагается в наше время всякой красивой порядочной девушке, с горя покончила с собой. До сих пор прохожие слышат голоса, доносящиеся из склепа Гудсупов — это тетина душа не может найти успокоения.

История была довольно интересна. Я бы дорого дал за то, чтобы попасть в склеп. Однако бармен сказал, что для того, чтобы повстречаться с его тетей, мне придется сыграть в ящик. Такая перспектива меня мало радовала.

Я решил выпить за свое долголетие. Для начала я заказал большой фруктовый напиток с зонтиком. Зонтик был один на весь бар, причем зонтик нешуточный. Я положил его к себе (а вдруг пойдет дождь). Затем я прикарманил кувшин, стоявший на стойке.

После фруктового коктейля (с зонтиком) мне уже ничего не было страшно, и я заказал кружку грога. Почему запрещалось пить средство от похмелья в сочетании с алкоголем? НЕПОРЯДОК! При помощи стамески я открыл бутылочку, полученную от Гудсупа, и перелил в кружку немного жидкости. Затем я одним могучим глотком осушил кружку.

Интересно, почему в "противопоказаниях" к средству от похмельного синдрома была указана невозможность сочетания этого снадобья и алкоголя? Все сочетается...

Тут стены подплыли перед глазами, и пол начал уходить из-под ног. Наступил приступ удушья, и я упал на пол.

Я очнулся в очень сыром, душном и темном месте. События после того, как я упал на пол, не сохранились в моей памяти. У меня было ощущение, что я вернулся после длительного путешествия. Выяснить, где я нахожусь, не составило большого труда. Я лежал в склепе, в гробу. Отсюда надо было выбираться. При помощи стамески я легко выломал крышку гроба и вылез на свободу.

На свободу? Да, здесь, конечно, было просторнее, чем в гробу, но места по-прежнему было маловато. Склеп был заперт. Тогда я выдернул из своего гроба гвозди. Правда, выбраться на улицу это не помогло.

Тут я обратил внимание на приглушенные звуки, раздававшиеся из-под крышки гроба, стоявшего в центре склепа. Я вскрыл гроб стамеской. Оттуда вылез... страховой агент. Самый настоящий, с улыбкой во всю физиономию, со слащавыми манерами и заламинированными визитными карточками, одну из которых он мне сразу вручил. В общем, как живой. Он тут же сообщил мне, что хочет открыть на кладбище офис, и предложил стать первым клиентом. Я вежливо пообещал, что приду. Стен (так звали агента) помог мне выбраться на волю, показав, как открывается дверь.

Я вернулся в отель, ожидая, что мое воскрешение из мертвых произведет впечатление даже на таких видавших виды людей, как бармен и гадалка. Увы! Их абсолютно не заинтересовали мои попытки рассказать о загробной жизни. Что ж, им же хуже.

Я поднялся на второй этаж отеля. Весь коридор был увешан портретами каких-то старомодно одетых личностей. Как я понял, это были родственники хозяина отеля. Я прошел в комнату, служившую складом. Она была заставлена старой мебелью. В углу были навалены портреты. Лица на них не походили на те, что висели в коридоре.

Из стены, слева от входной двери, торчал гвоздь. Я ударил по нему молотком. Из коридора послышался стук упавшего портрета. Я вышел из хранилища и увидел, что на полу валяется один из самых массивных портретов. Пожилой человек на портрете очень напоминал мне хозяина отеля. Я подобрал гвоздь *и портрет. Соседняя дверь была закрыта, но мне легко удалось вскрыть замок визитной карточкой Стена.*

Я вошел в номер в конце коридора. Комната выглядела довольно обыденно. Такие номера всегда были, есть и будут в средненьких гостиницах: тумбочка, окно с видом на кладбище и убирающаяся в стену кровать. Сейчас кровать была убрана. Я выдвинул — она выглядела несколько необычно. На кровати лежал скелет с книгой в руках. Стена над головой скелета была забита досками — видимо, каждый, кто выдвигал кровать, от неожиданности выпускал ее из рук, и от частых ударов в стене появилась дыра.

Но мне хотелось узнать, что же за книгу читал скелет. Поэтому я прибил кровать к полу при помощи гвоздей с кладбища и гвоздя из портрета. Я взял книгу в руки и посмотрел на обложку. Это оказалась "История рода Гудсупов". Мне в голову отчаянно стучалась идея. Я решил продумать ее. Раз в склеп к Гудсупам мог попасть только покойный член семьи, почему бы мне не прикинуться родственником бармена?

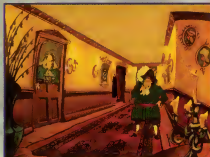
Правда, я не очень походил на портреты в коридоре. Но ведь бармена можно было попытаться убедить в обратном.

Я вышел в коридор и повесил подобранный с пола портрет на дверь, ведущую в комнату, где лежал всякий хлам. Ножницами я вырезал лицо портрета и спрятал в карман. Дырка в портрете оказалась как раз над круглым дверным стеклом. Сам же я зашел на этот склад и выглянул в окошечко в двери. Гудсуп как раз проходил мимо. Он удивился, что никогда не замечал этой картины. Теперь я был уверен, что он признает меня за одного из своих многочисленных родственников.

Спустившись вниз, я устроил бармену промывку мозгов. Для начала я спросил его, почему меня похоронили вместе с его тетей. Потом я с радостью сообщил ему, что имею честь принадлежать к семье Гудсупов. Это

еще не до конца убедило хозяина отеля. Тогда я выложил ему парочку фактов об истории "нашей" семьи, которые почерпнул из книги.

Затем я заказал еще один грог (чтобы отметить воссоединение с родственником), подлил туда снадобья и очнулся уже в семейном склепе Гудсупов. Сразу было видно, что это — гораздо более элитный склеп, чем тот,



куда я попал в первый раз. Статуи, дорогие надгробия, тяжелая дверь... Да, выбраться отсюда будет сложнее.

От этих малоприятных мыслей меня отвлекло приглушенное всхлипывание слева. Кто мог плакать в склепе? Я прошел мимо ряда надгробий влево и увидел стоящую ко мне спиной девушку. Ее фигура была как будто соткана из воздуха. Когда она обернулась, я невольно вскрикнул. Неудивительно, что девушка казалась воздушной. Это было привидение тетушки бармена.

Впрочем, я и попал в склеп, чтобы пообщаться с ней. Я услышал грустную историю о краже алмаза, уже из ее уст. Обманувшим ее негодяем оказался не кто иной, как ЛиЧак! А что еще от него можно было ожидать? А теперь он охотился за моей возлюбленной!

Как оказалось, ЛиЧак продал алмаз бандитам с острова Skull. Оправа же до сих пор была на пальце привидения. Там ей и суждено было оставаться, пока тетя не найдет себе возлюбленного. Я отказался от заманчивого предложения, сказав, что обручен. Но тут тетя расчувствовалась и поведала по секрету, что не всегда любила ЛиЧака. Одно время она была очень неравнодушна к другому человеку. В последний раз она видела его в отеле (зге, уж не мой ли это старый знакомый со второго этажа?).

Мысль свести две неприкаянные души показалась мне оригинальной. Тем более что в случае благоприятного исхода этого мероприятия мне бы досталась оправа от кольца! Но прежде, чем осуществить этот план, надо было выбраться на волю.

Как я ни старался, дверь наружу не поддавалась. Тогда я прошел влево, в дальнюю часть склепа. Сквозь щель в стене пробивался тоненький лучик света. Около могилы я заметил гвоздодер. Когда я подобрал его и подошел к стене, через которую пробивался свет, на меня что-то упало. Это оказался не кто иной, как мой старый знакомый, череп Мюррей. Он пугал меня уже второй раз за игру! Ладно, пусть развлекается.

Я посмотрел в щель. Оказалось, что лачуга гробовщика вплотную примыкает к склепу. Сам гробовщик, к счастью, был дома. Я застал его за чтением триллера. Легче было убедить инквизицию, что земля круглая, чем его в том, что я оказался заживо замурован в склепе.

Ладно, раз он любит триллеры, я устрою ему ужасы на дому. В комнате рядом со щелью я заметил фонарь. Мне удалось подцепить его рукой скелета *(которую я предварительно смазал клеем)* и протащить через щель.

Я поставил фонарь на крышку гроба. Теперь самое время было использовать актерские способности Мюррея. Я взял череп в руки, и тот спроецировался через щель на стену комнаты могильщика. Все это слайд-шоу сопровождалось завываниями Мюррея. Могильщик решил, что злой дух оказался заперт в склепе и не оставит его, Морта в покое, пока тот не освободит его. Через несколько минут с улицы донесся дробный топот шагов, и дверь открылась.

Когда я вышел на волю, могильщика уже и след простыл. Я сразу заметил, что на кладбище что-то изменилось. В глаза бросалась неоновая вывеска над одним из склепов. Да, Стен был деловым малым. Правда, открывать страховой бизнес на кладбище, где большинству уже не от чего страховаться, казалось немного странным. Но Стену было лучше знать. Я вспомнил о своем обещании стать первым его клиентом и зашел в "офис".

Белозубому покойнику удалось убедить меня застраховаться от внезапной смерти. За это мне пришлось отдать золотой зуб. Зато, в случае внезапной смерти, мне полагалось много денег. Постойте, но ведь я уже два раза внезапно отправлялся в мир иной! Оставалось только доказать это!

Я направил свои стопы в гостиницу и зашел в кладовку (дверь, ведущая туда, была на первом этаже). Там я обратил внимание на какую-то бумажку с печатью, лежащую в ящике. Это оказалось свидетельство о моей смерти. Что ж, это был серьезный документ, с которым придется считаться даже страховому агенту. Кроме свидетельства о своей смерти, я взял из кладовки магнит (он висел на холодильнике) и стамеской отколупнул кусочек сыра.

Затем я подошел к стойке, а как только бармен отвернулся, вытащил из рамы зеркало, висевшее на стене слева, и положил в карман. *Чтобы бармен не заметил отсутствия зеркала, на его место я повесил обрывок портрета из коридора (лицо на портрете очень напоминало бармена).*

Затем я поднялся на второй этаж и зашел в комнату, где почивал предполагаемый возлюбленный тетушки бармена. При помощи гвоздодера я убрал доски, которыми была забита дыра в изголовье кровати, и гвозди, которыми сам прикрепил кровать к полу. Покойник благополучно катапультировался из отеля. Через окно я увидел, что он, используя фалды пиджака как парашют, пытается приземлиться точно в склеп к тетушке. Мне было интересно посмотреть, как будут дальше разворачиваться события, и я побежал на кладбище.

Там, в склепе, я увидел трогательную сцену воссоединения двух влюбленных покойников. Практическим результатом сцены стала оправа кольца, которую я подобрал сразу после того, как оба призрака испарились.

Но я не спешил покидать кладбище. Мне надо было получить причитавшиеся мне деньги. Я прошел в офис Стена, показал ему свидетельство и получил много денег.

Затем я решил исследовать еще одну достопримечательность, которой славился остров — деревню каннибалов. На улицах деревни никого не было — одни памятники туземного искусства: идолы, статуэтки, вигвамы и прочие атрибуты нецивилизованного общества. Похоже, деревня готовилась к какому-то празднику: повсюду были расставлены столы с фруктами. С одного из столов я взял гигантскую конфету, мерную чашку и буравчик.

Затем я прошел к вулкану. К жерлу, к сожалению, посторонних не пропускали. Как сказал мне охранник в несуразной лимонной маске, предстояла церемония жертвоприношения вулкану, на которую был приглашен посол иностранного племени. Церемония, как и все церемонии это каннибальского племени, должна была быть исключительно вегетарианской. Поэтому-то на улице и были выставлены фрукты. Оказывается, вулкан был очень привередлив в еде. Стоило дать ему что-нибудь несвежее, жирное или острое, как начиналось извержение. К тому же, жертвоприношения должны были проводиться в определенное время. А теперь график нарушался из-за опоздания посла.

Что ж, надо было выручать церемонию. Я спустился в деревню, проделал буравчиком три дыры в огромной мягкой конфетине и напялил ее себе на голову. Выглядел я, конечно, гораздо глупее, чем обычно. Но что поделаешь!

Я вернулся к тропе, ведущей к вулкану. Там меня встретили с распростертыми объятиями и провели прямиком к вулкану. Оказалось, что смотреть на вулкан — очень интересное занятие. По урчанию мне показалось, что он голоден. Я решил подкормить его и кинул в жерло кусочек старого сыра, который взял из кладовки.

Видно, не следовало этого делать. Началось извержение! К счастью, мне удалось вовремя сбежать. Если бы индейцы знали, кто я такой, они бы забыли вегетарианское гостеприимство. Но все были слишком заняты спасением своей жизни от гнева вулкана, чтобы обращать на меня внимание. Поэтому я спокойно вернулся к отелю.

Лава протекала прямо по руслу рядом с террасой отеля, нагревая жаровню, стоящую на террасе. На жаровне стояла кастрюля. Я бросил в нее оставшийся у меня громадный кусок сыра. Тот растворился, образовав что-то вроде смолы. Тогда я взял кастрюлю (не спрашивайте, как) и оттащил своей бывшей команде, на берег. Они могли использовать сыр вместо смолы, которой на корабле не оставалось. Чтобы отблагодарить меня, Хаггис разрешил мне взять бутыль с жирным лосьоном, которая стояла на ящике перед ним. Я воспользовался разрешением, и лосьон перекочевал ко мне в карман.

Теперь я отправился на мельницу. *Дверь была закрыта, так что пришлось забираться наверх довольно экзотичным способом. Я зацепился зонтиком за лопасть и, когда пролетал над площадкой, спрыгнул.*

На деревянной площадке, на высоте около десяти метров над землей, стояла бочка. Я подошел к ней и обнаружил, что она до краев заполнена сладкой водой. Я наполнил водой кувшин и обрезал ножницами крышку кувшина.

Затем я отправился к поляне, где стояла Элейн. Когда я поставил кувшин на пень, мне показалось, что все светлячки леса слетелись поживиться таким деликатесом, как сладкая вода.

Я захлопнул кувшин крышкой и получил превосходный фонарь. Теперь я мог починить неработающий маяк острова. Я с трудом взобрался на башню маяка и критичес-

ким взглядом окинул небольшую комнатку. Обычный фонарь здесь не мог работать — все стекла были выбиты. Зато фонарь со светлячками светил так же ярко, как и в лесу. Я поставил его на место старого фонаря. *Еще я заменил старое зеркало на новое.*

Теперь маяк снова работает. Я заметил, что по направлению к острову плывет какая-то шлюпка, и поспешил к причалу встретить ее. Это оказался паромщик. Его лодка потерялась в море, когда погас маяк. Раньше он совершал регулярные рейсы между Skull и Blood островами. Однако на мою просьбу доставить меня на остров Skull он ответил категорическим отказом. Во время долгих скитаний в прибрежном тумане он не раз давал себе слово, что больше никуда не поплывет без компаса.

Компас? Нет проблем! Я открыл томик энциклопедии, который таскал с собой с незапамятных времен, и прочел о принципе действия компаса. Ничего сложного в этом не было. Я налил в мерную чашку морской воды, намагнитил булавку, воткнул ее в пробку и пустил всю эту конструкцию плавать в чашке с морской водой. У меня получился прекрасный самодельный компас, который я отдал паромщику. Тот сначала не верил в то, что это устройство правильно работает. Но я доказал ему, что кое-что понимаю в разработке компасов. Булавка все время указывала на север.

Немного поломавшись, паромщик взялся за весла.

Уже через час я снова стоял на твердой земле и выслушивал напутствия паромщика. Остров представлял собой одну высоченную скалу, вершина которой по форме напоминала череп (по мне, так это было больше похоже на гагачью голову).

Логово бандитов, которых я искал, было как раз на полпути от вершины до земли. Туда можно было попасть только сверху, при помощи подъемника.

Что ж, я начал свой нелегкий путь наверх. Добравшись, наконец, до вершины, я обнаружил перед собой низенького усатого человечка. Он представился сменщиком лифтера (настоящий лифтер заболел).

Пришлось поверить. Я сказал ему, чтобы он начинал спуск. Подъемник опускался слишком медленно, поэтому я крикнул человечку, чтобы он опускал меня побыстрее. Он понял это слишком буквально и отпустил подъемник. Я догадался, что лечу к земле, с каждой секундой увеличивая свою скорость на 10 м/с. К счастью, я вовремя додумался раскрыть зонтик. Полет замедлился, и я неторопливо спланировал на площадку перед входом в логово контрабандистов.

Сделав глубокий вдох, я шагнул вперед и тут же зажмурил глаза — так неожиданен был яркий свет пещеры. Это блестело золото, серебро и драгоценные камни.

Когда я открыл глаза, то увидел среди всего этого великолепия двух мужчин. Один из них, конечно, был Андре — некоронованный король воров. Второй же, видимо, работал секьюрити.

Андре вежливо поинтересовался, кто я такой и что мне нужно. Причем, судя по его ехидной ухмылке, он уже давно знал ответы на свои вопросы и просто проверял, как я умею врать. Его глаза зажглись только тогда, когда я сказал, что у меня с собой много денег. Он предложил сыграть в покер. Я согласился с тем условием, что их ставкой будет гигантский бриллиант, который я искал. Вот он, лежал на столе, так близко от меня...

Игра началась. Жаль, я не знал правил и не мог определить, как именно жульничают мои противники. Сам же я подменил пять доставшихся мне карт на пять тузов из колоды гадалки и торжественно выложил их на стол после первого же захода. Как я и ожидал, Андре не торопился отдать мне бриллиант. Вместо этого его помощник направил на меня дуло пистолета. Но тут на пороге черного хода появился лифтер. "Вам посылка, мсье Андре," — провозгласил он. Ветер ворвался в комнату через открытую дверь и задул свечу. Я не стал дожидаться, чем закончится драка между Андре и его охранником (каждый из них думал, что поймал меня), схватил алмаз со стола и был таков.

Я вернулся на Blood Island. Паромщик поведал мне, что решил переехать на другой остров. Я пожелал ему счастливого пути, и мы расстались. Уже когда тот отплыл на порядочное расстояние от берега, я вспомнил, что забыл сказать ему, что булавка может размагнититься... Но было уже поздно.

Теперь я вернулся к решению своих проблем. Я прошел к месту, где оставил Элейн, и смазал ее руку жирным лосьоном. Заколдованное кольцо легко соскользнуло с ее пальца и растворилось в воздухе. Я вставил алмаз в оправу и одел кольцо ей на палец. И тут же получил сильный удар по физиономии. Это была рука Элейн, которая по инерции замахнулась на меня в самом начале игры. Что ж, кажется, теперь мы могли быть счастливы... Если бы не пираты ЛиЧака, которые окружили нас.

Часть 5.

Поцелуй змеиной обезьяны

Вновь я и Элейн оказались в грязных лапах ЛиЧака. Как и всякому злодею, ему захотелось выговориться перед тем, как разделаться с героем (то есть со мной). Я слушал его россказни, пока меня не начало клонить ко сну от всего того бреда, что он бормотал. Единственным, что меня заинтересовало, был рассказ о том, куда же мы с Элейн, собственно, попали.

Это был парк развлечений, выстроенный пиратом с тем расчетом, что сюда будут стекаться все моряки после долгих морских путешествий (у каждого свое мнение насчет любимого времяпрепровождения моряков). Тут-то и будет происходить принудительная вербовка в армию ходячих трупов ЛиЧака. Главным аттракционом в этой системе был "Карнавал проклятого" — подобие американских горок, откуда люди выходили живыми трупами. На этот аттракцион ЛиЧак и повел Элейн! Разборку со мной он отложил, как всегда, на потом. Но чтобы я случайно не помешал его планам, он превратил меня в семилетнего ребенка.

Это состояние было чем-то похоже на похмелье: голова болела, кружилась и отказывалась думать. К тому же постоянно подташнивало. Но надо было спасать Элейн, надо было опять ее спасать. Я спустился в парк аттракционов.

Все вокруг блестело и переливалось разноцветными огнями. Если бы я не был слишком занят спасением Элейн, то, наверное, не удержался бы от того, чтобы прокатиться на некоторых аттракционах. Но сейчас мне надо было попасть на "Карнавал проклятого". Я выглядел слишком молодо, и служащий, переодетый собакой, отказался пускать меня туда.

Я поговорил с собакой и даже поспорил на приз, что ей не удастся угадать мой возраст. Конечно, не удалось. Я выиграл якорь! Ура-ура! Я взял его и положил в пирог с меренгой *(так, как служащий в костюме, я выдавил крем для бритья на сковороду, а уже туда положил якорь).* Крыса запустила этот пирожок в клоуна, просунувшего свою голову в отверстие в стене. Клоун выбыл из игры. Я открыл калитку, просунул голову в отверстие и стал поддразнивать крысу. В ответ мне в лицо влетел пирог. Этот, к счастью, был без якоря. Так я раздобыл немного меренги.

Осталось только понять, зачем она мне нужна. Я сделал еще одну попытку пройти к нужному аттракциону и несколько раз толкнул собаку. Когда псу это надоело, он наклонился и сделал вид, что кусает меня. В это время я протянул руку и выдернул клок шерсти из его шкуры (постойте, я же уже как-то использовал шерсть собаки, которая укусила меня!).

Затем я подошел к торговцу мороженым и взял перечницу. Затем заказал себе мороженое. Я посыпал его перцем, положил на него меренговый пирог и собачьи волосы, зажмурился и съел все это. Проверенное пиратское средство сработало и против колдовского похмелья! Секунда — и я вновь возвратился в свое нормальное обличие. Не теряя времени я побежал к "Карнавалу проклятого".

Часть 6.

Гайбраш вновь побеждает

И вот я на смертельном аттракционе — вылез на первой же декорации. На ней был изображен процесс поиска сокровища. Висельник весело махал рукой проезжающим мимо тележкам. С этой декорации я взял кусок веревки.

На следующей остановке был изображен пиратский корабль. Тут я подобрал бочонок с ромом.

Затем я приехал к декорации своей пытки. Рядом с моей куклой стояла довольная кукла ЛиЧака и пытала меня. На веревках справа висела кукла Уолли. Она выглядела почти как настоящая... Стоп, она и была настоящая! То есть это был Уолли собственной персоной! У меня не было времени отвязывать его, так что я оставил его висеть под потолком, пообещав, что освобожу при первой же возможности. Отсюда тоже надо было что-то взять. Я *открыл фонарь справа, задул пламя* и достал масленку.

Четвертая сцена отличалась от предыдущих. Тут никого не пытали. Но гигантской обезьяньей куклы было достаточно, чтобы вывести из состояния равновесия и душевного спокойствия любого пирата.

Однако я взял себя в руки и придумал хитроумный план (последний на сегодня). Я смазал веревку маслом, привязал ее к бочке с ромом и положил бочку обезьяне в руку.

Я уже давно понял, что ЛиЧак гонится за мной по лабиринту. Видимо, Элейн сбежала от него, и теперь он пытался разделаться со мной.

Я спустился к рельсам и подождал, пока он появиться. Как только злодей замахнулся, чтобы сжечь меня заклинанием, я высыпал перец ему в лицо. Он начал чихать огнем. Тут я быстро вскочил в проезжающую тележку и был таков. Я выбрался из лабиринта за несколько секунд до взрыва. Прощай, ЛиЧак! Я опять надеюсь, что никогда тебя не увижу!

Павел Коротов

Age Of Empires Guide

Никто не ожидал от Microsoft стратегии столь высокого класса. Графически улучшенный Warcraft с динамичностью KKnD, содержащий дополнительные навороты а ля Civilization. Точное попадание в область народных ожиданий — видимо, в этом и заключается секрет успеха Age of Empires.

В данной статье представлены некоторые советы по прохождению Age of Empires в режиме Random Map, ведь только в этом режиме достигается наиболее сложный и динамичный уровень игры. Хотя, безусловно, данные советы в большинстве своем применимы и к обычному режиму кампании.

3D потуги

С недавних пор все real-time стратегии постепенно начали перемещаться в трехмерную среду. Начало этому положил Red Alert (здесь впервые появилось некое подобие реально учитываемой гористой местности). Следующей попыткой можно считать KKnD (навесные мосты, холмы, низменности). Правда, на данный момент полностью трехмерными являются только Total Annihilation и Myth. В Age of Empires присутствует трехмерный ландшафт, но этим все и ограничивается. Когда юнит взбирается на пригорок — его скорость падает, когда спускается вниз — переходит на бег. Если между вашими и вражескими войсками находится холм, они друг друга не видят. Кроме того, лучник, стоящий на возвышенности, стреляет дальше и его стрелы наносят больший вред. На гористой местности нельзя строить здания (исключение составляют башни).

Сквозь тьму веков

Развитие науки, усовершенствование строений и юнитов в Age of Empires разделены на четыре временных этапа — четыре века. В каждом из них есть свои нюансы. Причем благодаря динамической системе модернизации, ваши дикари с дубинами из каменного века постепенно превращаются в закованных в броню легионеров. Так что проблемы устаревания войск не существует.

В каждом веке есть свой доминирующий ресурс. В каменном, например, таковым является пища. Строительство воинов и их апгрейд ведется в основном с использованием еды. Поэтому в начале игры две трети ваших крестьян должны в поте лица добывать пропитание.

С приходом века орудий продуктовый вопрос становится уже не столь насущным и отходит на второй план. Как правило, к этому времени природные богатства в округе (дичь, рыба, плодовые деревья) истощаются и еду приходится выращивать на фермах. Зато на первый план выходит вырубка леса.

При наступлении бронзового века все острее начинает ощущаться нехватка камня (он расходуется на постройку башен и стен). Кроме того, для постройки и модернизации более дорогих юнитов (легионеров, кавалерии и священников) требуется золото. О его запасах желательно позаботиться заранее (например, построить рядом с рудниками Storage Pit). Бронзовый век — время установления торговых связей.

С переходом на финальную стадию развития вашей цивилизации (железный век) золото окончательно и бесповоротно выдвигается на передний план.

Крестьянин: один в семи лицах

Крестьяне в Age of Empires являются не только основной рабочей силой, но и фундаментом вашего экономического благополучия. Каждый из них может выполнять семь различных видов деятельности: строить, работать на ферме, чинить корабли и строения, добывать камни или золото, собирать съедобные плоды, охотиться или рубить лес. При смене работы все ресурсы, добытые крестьянином, пропадают (например, если вы приказали фермеру, собравшему восемь единиц пищи, идти рубить лес, то еда пропадет). Поэтому, прежде чем поручить крестьянину новое дело — разгрузите его в Town Center или Storage Pit.

Экономить на крестьянах — самое последнее дело. Их должно быть, как минимум, человек пятнадцать. В соответствие с текущим веком половина крестьян должна добывать доминирующий ресурс. Для сравнения: у компьютерного противника в режиме Random Map на среднем уровне сложности около тридцати крестьян.

Работник, получивший определенное задание, будет по возможности выполнять его до тех пор, пока не получит новых указаний. Лесоруб будет рубить дерево за деревом, а строитель, построив очередное здание, направится к ближайшему недостроенному сооружению. Так что, если отметить на карте очертания стены (используя клавиши B<uild> и W<all>) и приказать крестьянину строить первый блок, то закончив его, он примется за следующий, пока не достроит стену до конца.

Самое интересное, что крестьян также можно использовать для быстрого уничтожения зданий противника. После изобретения технологии SiegeCraft группа крестьян моментально разберет вражескую стену или уничтожит его башни. Использовать крестьян рекомендуется в том случае, когда вам необходимо быстро избавиться от строения противника (например, уничтожить его Town Center).

Мышка — хорошо, а вкупе с клавиатурой — еще лучше. Кто этого не знает, тому весьма проблематично будет выиграть в режиме Random Map и уж тем более в Multiplayer. Как правило, каждой команде, отдаваемой юниту, соответствует определенная клавиша (обычно это первая буква слова). Конечно, вы можете выделить строителя, щелкнуть по иконке Build, выбрать нужное сооружение (к примеру, House) и указать место на карте. Но на это уйдет две-три секунды. Гораздо удобнее, выделив строителя, сразу подвести курсор к нужной точке и нажать клавиши B, H. Тот, кто использует для отдачи команд клавиатуру, получает перед чистым "мышистом" солидный выигрыш во времени (проверено практикой).

Наука и новые технологии

В Age of Empires применяется система апгрейдов, одновременно напоминающая и Warcraft 2, и Civilization. Вы можете усовершенствовать броню и оружие ваших воинов, но некоторые юниты становятся доступны только после изобретения соответствующей технологии или только в том случае, если вы играете за определенную цивилизацию (например, греки могут строить центурионов, персы — боевых слонов, египтяне — боевые колесницы и т.п.).

Среди научных разработок есть те, которые желательно изобретать всегда. К этому разряду относятся технологии, повышающие добычу ресурсов — камня, золота и леса. Сюда же можно отнести Domestication (домашние животные) и Irrigation (ирригация), которые увеличивают плодородие ферм.

Из оставшихся технологий изобретайте только те, которые соответствуют выбранному пути развития вашей цивилизации. Допустим, вы выстроили массивную оборону, чтобы сдерживать атаки противника. В этом случае вам необходимо модернизировать уровень башен в Granary, изобрести Architecture (увеличивает количество хитпоинтов у башен и стен) и Alchemy (увеличивает дальность и мощность выстрела).

Если вы избрали путь владыки морей — как можно скорее усовершенствуйте свои корабли, изобретите Alchemy и трирему-катапульту. Играя за греков, постройте академию, разработайте Aristocracy и Nobility, модернизируйте защиту пехотинцев и произведите апгрейд фаланги до центуриона. Другими словами, улучшайте только те технологии и юниты, которые используются постоянно. Нет смысла пытаться объхватить все и вся.





Москва не сразу строилась...

Одной из отличительных особенностей Age of Empires является необходимость всестороннего развития, что значительно усложняет игровой процесс, делая его предельно напряженным, но в то же время и крайне увлекательным. При строительстве базы, модернизации юнитов, постройке судов вы ни в коем случае не должны зацикливаться на чем-нибудь одном, думая: "Вот у меня 350 еды, я пока ничего не буду строить, а подожду, когда будет 500, и потом перейду в век орудий". Такие рассуждения ведут к верному проигрышу. Если у вас не хватает еды, золота или леса для апгрейда — это говорит о нехватке крестьян. Стройте их до тех пор, пока не сможете себе позволить одновременно создавать армию и совершенствовать цивилизацию.

Развивайтесь как можно быстрее. Старайтесь сокращать путь, который проходят крестьяне-лесорубы и шахтеры между местом добычи ресурса и хранилищем. Обнаружив камни, россыпи золота или группу плодовых деревьев, не ленитесь построить рядом зернохранилище или склад. Лучше потратить 120 единиц леса и ускорить производство, нежели пожалеть лес и наблюдать, как ваши крестьяне тащатся из одного конца карты в другой, маневрируя между строениями и останавливаясь у каждого препятствия.

Отрезайте противника от ресурсов. Например, в начале миссии вы обнаружили неподалеку от своей базы пастбище слонов. При первой же возможности пошлите туда крестьянина и огородите слонов стеной. Даже если вам никогда не понадобится эта еда, противник до нее добраться не сможет. Еще лучше построить в центре "загона" сторожевую башню и оставить в стене узкий проход. Вражеские крестьяне будут ломиться в загон "как мухи на мед" и умирать под градом ваших стрел.

В начале игры постарайтесь открыть и освоить как можно большую часть карты. Предположим, что рядом с вашей базой находятся заросли плодовых деревьев и большой лесной массив. С одной стороны, используя близлежащие ресурсы можно быстро развиться... А что потом? Попытаться выбить противника с его территории? Не выйдет. Выход один — с самого начала миссии отправлять крестьян на разведку и, обнаружив природное богатство (плодовые деревья, золотые россыпи или лес), строить рядом Storage Pit. Ваша цель — раздвинуть границы своих владений и приватизировать дальние месторождения, всегда имея под боком неприкосновенный запас. Если вы изберете путь обороны, то очень скоро ваш маленький пятачок земли, выработав все ресурсы, превратится в выжженную равнину. Но если вы контролируете треть карты, то вам гораздо легче будет начать "маленькую победоносную войну" против оставшейся части света.

Старайтесь с самого начала перехватить у компьютера инициативу. Как правило, игрок поставлен в такое положение, что противники нападают, а он уходит в глубокую оборону. Это наиболее грубая ошибка, в результате которой многие проигрывают. В Age of Empires невозможно огородиться стеной, настроить башен и ждать, пока атака противника захлебнется. В этом случае игра напоминает печально известный своей мегасложностью Battlemage. Вам просто не хватит рук, чтобы успеть отбить атаки со всех направлений. Результат всегда один — поражение.

Поэтому, построив первые необходимые сооружения (зернохранилище, бараки, склад), отправляйте одного из крестьян на разведку. Обнаружив здание противника (компьютер, как правило, строит рядом башню), пошлите туда еще двух строителей и нахально постройте свою башню рядом с базой соперника. Рядом с первой башней возводите вторую. Подтягивайте лучников, стройте воинов и уничтожайте оборону соперника. Затем атакуйте его строения. Неприятель начнет посылать крестьян для ремонта. Убивайте их (или же, если это возможно, охмуряйте священником — лишней рабочей силы не бывает), вынуждая оппонента посылать новых и не давая ему накопить ресурсы на апгрейд. Переводите битву со своей территории на чужую. В результате вы получите превосходство в развитии, сумеете быстрее других перейти в следующий век, а затем уничтожить технически отсталых соперников.

Не лепите здания одно подле другого. Это очень мешает быстрой переброске воинов из одного конца базы в другую. Кроме того, если два крестьянина столкнутся нос к носу, то они пять минут будут искать выход из создавшегося положения... и найдут — развернутся и сделают солидный крюк, обойдя при этом чуть ли не всю базу. Как следствие: перебои с доставкой ресурсов в Town Center.

Возле шахт с золотом или камнями всегда стройте башни. Если конница противника прорвется на вашу базу и начнет атаковать крестьян, выстрелы башен отвлекут ее внимание, предоставив вам возможность отвести рабочих и перебросить в горячую точку группу быстрого реагирования. Башни также отобьют охоту у крестьян противника воровать ваши ресурсы.

Ради господства на море

На морских картах (особенно в режиме Random Map) господство на море — путь к победе. Если у вашей империи нет флота — считайте, что вы проиграли. Вычислив местонахождение базы противника на суше и выстроив в этом направлении защитные сооружения, вы еще как-то сможете отбивать атаки врага. Но как быть с морским десантом (пятерка кавалерии, мгновенно уничтожающая всех ваших крестьян)? Строить по берегу стену или возводить башни — пустое занятие, противник высадится в другом, менее защищенном месте. Поэтому в самом начале миссии необходимо построить порт и как можно скорее создать небольшой флот из трех-четырех галер (основным его предназначением будет защита рыболовецких судов и перехват вражеского десанта).

На начальной стадии развития игры (каменный и орудийный века) постоянно ощущается нехватка еды. В этом случае неплохой альтернативой охоте и собирательству служит рыбная ловля. Рыболовецких судов должно быть штук пять, причем желательно их направлять в разные места. При первой же возможности необходимо их модернизировать (при этом увеличивается тоннаж судна и, соответственно, скорость добычи рыбы).

На постройку кораблей расходуется много ресурсов. Следственно, куда как выгоднее выводить поломанный корабль из битвы и чинить его, нежели добивать укрепления врага двумя-тремя дряхлыми судами. И поэтому при атаке береговых башен противника определите корабль, по которому ведется обстрел, и выводите его с линии огня, как только жизненная энергия судна упадет до 50 хитпоинтов. А на берегу, под охраной кавалерии, можно держать двух-трех крестьян, главным предназначением которых будет быстрая

починка поврежденных кораблей.

Самым мощным оружием при атаке с моря является катапультная трирема. Однако если вы просто щелкните курсором на цель (например, сторожевую башню), то трирема может подплыть слишком близко к берегу и попасть под обстрел вражеских лучников и башен. Чтобы избежать этого, всегда пользуйтесь командой Attack Ground. В этом случае корабль бьет с самого дальнего расстояния.

Наступление

Одной из основных ошибок игроков, пересевших с Warcraft'а на Age of Empires, является желание строить только сильные юниты, доступные в бронзовом и железном веке, пренебрегая воинами каменного. Это неправильно. Если вы настроите кучу крестьян и, огородившись башнями, начнете модернизироваться до тех пор, пока не сможете строить фалангу или боевых слонов, то проиграете. Что бы вы не делали, компьютер все равно разовьется быстрее, потому что он — компьютер. И когда вы, потирая руки, начнете строить армию, на вашу базу ворвутся несколько кавалеристов соперника, перебьют всех ваших крестьян и начнут крушить строения.

С самого начала игры необходимо держать на базе группу быстрого реагирования. В каменном веке пусть это будет пять дикарей с дубинами, в веке орудий труда — пехота. Построив Archery Range, не поскупитесь и закажите еще пятерку лучников для отстрела крестьян-разведчиков противника. В бронзовом веке постройте пять единиц кавалерии (усовершенствовав их в дальнейшем до тяжелой конницы, вы получите великолепное наступательное подразделение). Ваша база никогда не должна оставаться без защиты, пусть даже "на пять минут".

Создавая ударную группу для атаки на базу противника, не следует использовать воинов одного типа. Например, фалангисты — самые сильные юниты в игре. Однако закованные в броню центурионы двигаются очень медленно. В схватке один фалангист способен уничтожить трех кавалеристов или парочку мечников. Но если вы пойдете в атаку одними центурионами, то священники врага обратят половину вашего отряда против вас и успеют укрыться за своими башнями, прежде чем вы сможете до них добраться. Оптимальный состав группы — впереди гарцует десяток конников (основная цель — уничтожение священников врага), затем шагает тяжелая пехота (мечники или центурионы), а сзади, под прикрытием основных сил, двигаются священники (для лечения армии и охмурения мощных юнитов противника) и катапульты (уничтожение оборонительных сооружений и башен).

Некоторые юниты обладают специальными возможностями. Например, если сравнить боевого слона (атака 15) и центуриона (атака 40), то может показаться, что последний сильнее. Однако один слон способен в битве уничтожить троих, а то и четверых центурионов, потому как атакует всех противников сразу (аналог гидры в HMM2). Поэтому боевых слонов лучше атаковать одним, самым сильным воином.

Силою веры

Необходимо сказать несколько слов о священниках (priests). Это один из важнейших юнитов в игре, но только в умелых руках. С одной стороны это самый медленный и самый слабый воин, ведь в него может попасть даже катапульта. А с другой... пять священников запросто "вынесут" базу противника его же руками.

Благодаря способности Convert священник может переманивать вражеских воинов на вашу сторону (этакий Deviator средних веков :-)). Для успешного одурманивания врагов требуется вера. При удачном обращении она полностью расходуется, а затем постепенно восстанавливается до 100%. При неудачном (когда, несмотря на все пассы руками, враг добрался до вас и пару раз махнул мечом) — "святого старца" выносят с поля боя ногами вперед.

Один священник, при попытке привлечь вражеский юнит на свою сторону, скорее всего будет убит (особенно если этот юнит — кавалерист или катапульта). В этом случае эффективнее использовать группу из двух или трех старцев. Тогда Convert производится в три раза быстрее. При первой же возможности постарайтесь изобрести Astrology (ускоряет обращение) и Afterlife (увеличивает дальность действия). Кроме того, не мешает изобрести Monotheism, что позволит вам захватывать здания противника, а также обращать в свою веру вражеских священников (правда, они через некоторое время все равно возвращаются в стан врага).

Священник, не накопивший веры, полностью беззащитен (вообще, . Поэтому для уничтожения вражеского старикана лучше всего посылать двух-трех конников. Это самые быстрые юниты, а если один перейдет на вражескую сторону — двое его забьют, затем разберутся с "батюшкой". Второй вариант — послать кавалериста и своего священника. Если кавалериста "охмурят" — вы быстро вернете его под свои знамена и добьете врага. Против группы из трех-пяти старцев помогут разве что несколько лучников (причем дальнобойных, иначе они даже не успеют подойти на расстояние выстрела). Однако компьютер глуп, и с такой ситуацией вы столкнетесь только в Multiplayer или в Random Map на самом высоком уровне сложности.



Священник также обладает возможностью исцелять своих воинов. Лечит он, правда, только наземные юниты (корабли ремонтируются строителями). При этом вера не расходуется. За секунду старец восстанавливает 5 хитпоинтов. Для лечения юнита священник должен подойти к нему вплотную.

С помощью двух-трех священников можно создать приличную армию, не затратив при этом ни гроша. Для этого выстраивается форпост — две-три огороженные стеной башни. Наготове держите крестьянина-ремонтника и "святых отцов". Враги в первую очередь пытаются добраться до башен (ломая стену или ища обходной путь), а вы в это время даете священникам команду Convert. Внимание противника переключается на священников, но добраться до них он уже не успевает. Новых воинов-перебежчиков отводите в сторонку, лечите и собирайте в отдельную группу, где-нибудь в тылу. Необходимо отметить, что "дезертиры" не поддаются никаким апгрейдам (если вы привлекли на свою сторону фалангиста противника, то он никогда уже не станет центурионом).

* * *

Вот, собственно, и все. Надеюсь, данные советы помогут вам изобрести свою универсальную тактику борьбы. Столь динамичные и красивые real-time стратегии, как Age of Empires, встречаются нечасто. Удачи.

ViV

ForgottenWare

Street Rod

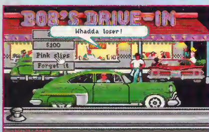
Жанр: Автосимулятор с элементами экономики
Издатель: California Dreams
Разработчик: California Dreams
Год: 1989

1989 год смело можно назвать самым значительным годом для любителей симуляторов. Именно в восемьдесят девятом увидели свет Death Track и MechWarrior. Эти игры известны всем. Но многие, к сожалению, даже и не подозревают о существовании третьей звезды того года — Street Rod от компании California Dreams. То была первая и, насколько можно судить, последняя игра на тему автомобильных состязаний, где играющему предоставлялась абсолютная свобода насчет покопаться в собственной машине. Вплоть до завинчивания последнего винтика.

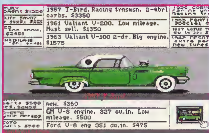

■ Идем на обгон...



n Знаменитый Шевролет Родстер 1940 года. Кстати, сейчас ему меняются колеса



■ Мы ему предложили пари на машину, а он нам “Whadda loser!”. Экое нахальство!..



■ Газетные объявления. Разумеется, на каждую машину можно взглянуть перед покупкой

В Street Rod вам предложат увлекательно провести собственный летний отпуск. Скопив некоторую сумму денег, вы открываете газету на странице объявлений и подбираете себе недорогую подержанную машину образца 40–60 годов. Для чего? Уж конечно не для того, чтобы ездить на ней на работу и обратно! Цель — участвовать в гонках. Рядом с кафе “У Боба” всегда притормаживает масса счастливых обладателей дорогих и не очень авто, только и мечтающих заключить с вами и кем угодно еще пари о том, чья машина быстрее. Можно на 10 долларов, можно на 50. А можно и на машину. Было бы желание.

Выяснение отношений происходит на самой обычной пригородной дороге. Причем можно посоревноваться как на короткой, так и на длинной дистанции. Гонка на первой больше всего напоминает состязания “hot road”. На зеленый свет две машины срываются с места и на полном ходу устремляются к финишу. Длинная дистанция несколько посложнее, поскольку уже на 5–м километре дорога начинает вилять значительно сильнее, и вам уже требуется прилагать значительные усилия, чтобы, лишь незначительно сбавляя скорость, умудряться вписываться в заветные повороты. Конечно, во время гонки можно запросто разбить машину, но ведь можно и отыграть несколько новеньких машин у их прежних владельцев...

Изюминка игры состоит в том, что, открыв газету объявлений, вы увидите в ней предложения не только о продаже машин, но и запчастей к ним. Двигатели, карбюраторы, трансмиссии, покрышки — всего не перечислишь. Одних только коробок передач в игре около 15. Причем замена всех запчастей происходит самым естественным образом. Вы открываете капот машины, вывинчиваете нужные винтики, вынимаете старый механизм, вставляете новый. Кое–что можно и подрегулировать — например, режим работы двигателя.

Самих же машин еще больше, чем деталей к ним. Свыше 30 реально существовавших в свое время моделей. Форды, корветы, понтиаки, шевроле... Все это крайне располагает к тому, чтобы начать активно зарабатывать деньги и усовершенствовать свой автомобиль. Который затем можно продать и купить что–нибудь получше.

Но что придает игре поистине непередаваемую атмосферу 60–х годов, так это ее юмор. После игры в Street Rod многие мои друзья, да и я сам, фактически перешли исключительно на жаргон игры в общении. Фразы “Whadda loser!”, “Get outta my face!”, “No way, ya nerd!” и прочие твердо вошли в наш лексикон. Спросишь, бывало, что–нибудь, а тебе в ответ “Get Lost!”. Ты, естественно, парируешь: “Wanna tank?”. На что следует неизменное “Chicken!”. Да, золотые были деньки...

Да что там разговоры (штука, как известно, дешевая), один из друзей, воодушевленный игрой, твердо вознамерился приобрести подержанную “Победу”. Для чего покупал каждый номер “Из рук в руки”, пытаясь найти подходящее предложение. Так, к счастью, и не купил. Но как факт — игра способна была свести с ума.

...В 1990 году появилось продолжение, Street Rod 2. Однако разработчики явно схалтурили. Фактически это была та же самая игра на том же самом движке, но трассы стали значительно сложнее. Фактически же ничего не изменилось.

После этого я не могу припомнить даже аналога столь замечательной игры. Конечно, гонок, где можно модернизировать собственный автомобиль, сейчас предостаточно. Но нигде больше это не было воплощено на столь продуманном техническом уровне, как в Street Rod. И нигде еще не было такой игровой атмосферы.

К сожалению, никто из нынешних разработчиков даже и не думает сейчас о создании подобной игры. А жаль. Ведь потенциал стыка двух подобных жанров (симулятор+экономика) отнюдь не исчерпан. Представляю, какую замечательную игру можно было бы создать при сегодняшних технических средствах! Что ж, может быть, когда–нибудь это представят и хорошие разработчики. И тогда, глядишь, до Street Rod 3 рукой подать будет...

Петр Давыдов

Mad TV

Жанр: Экономика
Издатель: Rainbow Arts
Разработчик: Rainbow Arts
Год: 1991

Честно говоря, с каждым годом я все больше убеждаюсь, что золотая эра компьютерных игр (1988–1994) миновала. Последние проблески действительно оригинальных идей можно встретить самое позднее в 1993 году. Уже в 1994 году появилось немало интересных игр, но все они скорее объединяли все лучшее, придуманное до них. Master of Magic, Transport Tycoon, Serf City... Всех их можно смело назвать лишь повторением пройденного. Да, кризис идей стал про-

слеживаться уже тогда, хотя в графическом отношении игры становились год от года лишь лучше. Но не интереснее.

Однако самое обидное состоит даже не в этом. Большинство нынешних любителей компьютерных игр даже и не знает о тех шедеврах, аналогов которым нет до сих пор. Игр, идеи которых нетленны, а посему интересны не только многие годы назад, но и сейчас. Например, Mad TV. Именно в ней играющему впервые предлагалось стать менеджером в одной из студий местного телевидения. Интересно ли это в 1998 году? Думается, более чем. А ведь выпущена она была аж в 1991, кстати, практически в одно время с Civilization. Но, в отличие от нее, VGA графика Mad TV смотрится относительно неплохо даже сегодня. Спустя 6 лет.



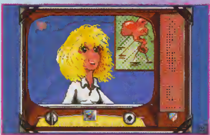
■ **Здание телевидения, и под крышей его, помимо телевизионщиков, ютятся: продавцы оружия, ассоциация по борьбе с курением, ассоциация пропаганды курения, представительство свободной республики Дюбан...**



■ **Сценарист упорно работает над будущим шедевром. Вы же можете выбрать что-нибудь из уже готового, что стоит на полке в очереди на постановку**



■ **В фильмотеке канала. Реакция человека на одно упоминание о культурных программах**



■ **А вот и сама Бетти. Согласитесь — милашка!**

Завязка проста. Однажды, смотря телевизор, вы увидели на голубом экране прекрасную девушку, ведущую одной из телепрограмм. Естественно, влюбившись с первого взгляда, вы мчитесь на телевидение, где вас случайно замечает босс одной из разоряющихся телекомпаний. Что ж, вот вы и попались ему под руку, что, впрочем, на руку и вам. Работать поблизости от возлюбленной, что может быть лучше?..

Понятно, что вашей конечной целью является вовсе не процветающая компания, а восхитительный медовый месяц. Однако вселить любовь в сердце прекрасной Бетти не так-то просто... Для этого придется поработать. Вряд ли ваша избранница полюбит незнакомого и бедного парня с улицы. Тем более, что вы далеко не единственный на телевидении, кто питает к ней нежные чувства. Двое менеджеров с других конкурирующих каналов тоже не будут терять времени зазря.

Как вы думаете, с чего живет телекомпания? Правильно, с рекламы. Стоимость же минуты рекламного времени определяется числом зрителей, которые смотрят ту или передачу, во время которой проходит реклама. Следовательно, чем интереснее программы вы показываете, тем больше получите с рекламы и тем больше хороших передач сможете дать зрителям. А там, глядишь, можно и дополнительные передающие установки построить. А то и спутник. Выйти, понимаешь, на национальный уровень. Что ж, все в ваших руках!..

И осталось посмотреть, что же именно в них находится. Итак, прежде всего, в обязанности менеджера канала входит формирование сетки телевещания. В нее обязательно входят новости, а также различные фильмы, сериалы, культурные и спортивные программы, возможно — в прямом эфире. Разумеется, у каждой передачи есть свой рейтинг, от которого и зависит ее стоимость. Для того, чтобы показать, скажем, тот или иной фильм, его нужно сперва приобрести для проката, причем сразу после показа ненужную кассету можно вернуть обратно. Естественно, уже за меньшую стоимость, поскольку после эфира заинтересованность телезрителей в нем сильно уменьшается. Так что показывать одно и то же десять раз подряд не удастся. То есть не то чтобы не удастся, но вот большого рейтинга вы на этом не получите.

Особый шарм игре придает то, что название всех фильмов, которые вам предстоит крутить, не придуманы, а взяты из реальной жизни. Как и их популярность. Так что не удивляйтесь, увидев самые разнообразные кинокартины, начиная с "Терминатора" или "Рокки" и заканчивая "Таксистом" Мартина Скорцезе или "8 1/2" Федерико Феллини.

Помимо приобретения новых передач, вам придется заранее побеспокоиться и о нескольких рекламных контрактах. Каждый из них состоит из энного числа роликов, которые требуется показать в передачах, популярность которых не ниже определенного процента. Соответственно, из этого и складывается цена контракта. Однако если вы за указанное количество дней не сможете показать все ролики, предусмотрены и штрафные санкции. Разумеется, пропорциональные стоимости контракта.

Помимо покупки прав на трансляцию уже готовых программ, у вас есть возможность создавать собственные развлекательные передачи или сериалы. Арендовав студию и приобретя соответствующий сценарий (стоимость которого зависит от его интересности), вы можете сами выбрать нанимаемых актеров, масштабность декораций, спецэффектов и так далее. После чего материал передается в руки режиссера, который к заданному времени готовит программу в эфир.

А что же Бетти? Ее благосклонность к вам определится, прежде всего, тем, насколько часто на вашем канале будут показываться культурные программы. Как правило, большой популярностью они не пользуются, так что ставить их – сплошной убыток. Однако именно они – ключ к ее сердцу. Разумеется, не стоит забывать и про всевозможные подарки, начиная от книжки или колье и заканчивая дорогой шубкой или даже спортивным автомобилем. Да-да, вот куда тратятся деньги канала...

У Mad TV, если подходить с позиций современности, присутствует два серьезных недостатка. Она достаточно проста даже на уровне hard и в ней нет multiplayer. В остальном — Mad TV можно было бы назвать лучшей экономической игрой даже и сегодня. Надоесть она не может в принципе. Лично я, например, раз в полгода прохожу ее заново. Оно того стоит.

Петр Давыдов

Gods

Жанр: Аркада
Издатель: Bitmap Brothers
Разработчик: Bitmap Brothers
Год: 1991

Не так уж много существовало аркад для PC, которые пользовались такой же популярностью, как Gods. Даже сейчас, по прошествии шести лет после появления, данная игра в состоянии приковать вас к компьютеру на несколько дней. Ведь пройти ее "с налета" едва ли кому-нибудь удастся — слишком много неожиданностей подстерегает героя — древнегреческого атлета, миссия которого состоит в избавлении родного города от демонов. Всеми видами оружия, как материального, так и магического. А



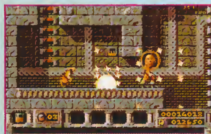
■ Каменные блоки можно разрушить только двумя типами оружия — булавами или огненными шарами



■ Прыжок монстра на голову не страшен — герой защищен полем



■ Ассортимент магазина соответствует сложности следующего уровня игры



■ Работа бонуса всеобщего взрыва — каждый из таких светлячков убивает наповал

уж оружия в игре предостаточно. Набирая по мере прохождения уровней очки, игрок в состоянии отоварить их в магазине. Вплоть до того, что можно прикупить себе летающего сподвижника.

Уровней немного — всего четыре, но они огромны и состоят из логически цельных подуровней. Кроме как истреблять монстров, на них нужно разрешать сложные и не очень головоломки, а самое главное — беречь шкуру главного героя. Ведь в конце каждого уровня его ждет босс, значительно превосходящий вашего подопечного по ресурсам. Все боссы вполне "убивабельны", но для победы над ними понадобится точнейший расчет и твердая рука. Одно неосторожное движение — и героя уже не спасти. Аркада — она и есть аркада. Хорошо еще, что повсюду разбросаны различные бонусы и подсказки, без которых проходить игру было бы значительно сложнее.

Есть в игре и маленькие хитрости, не зная которых, ее просто не пройти. Например, нужно использовать воров, которые всегда постараются подобрать все, что плохо лежит. Например, подчас только с помощью такого хода вы сможете получить некий очередной ключ.

Игра оказалась настолько удачной, что через несколько месяцев за ней последовала The Magic Pockets, сделанная на том же движке. Клон, как это часто бывает, успеха не имел.

Игорь Бойко

К вопросу о пиратстве

Раз уж мы начали в прошлом номере обсуждение пиратства, то хотелось бы сделать небольшой штрих к общей картине. Дело было так...

Примерно полгода назад в Интернет фанаты старых игр создали некоммерческую организацию Abandonware Ring. Впрочем, скорее даже не организацию, а клуб по увлечениям. Abandonware Ring объединяла в себе около 10 сайтов, где любой желающий мог скачать старые игры. Формально это можно было бы отнести к пиратству, если бы не одно *"но"*. В уставе красной строкой проходил пункт о том, что к abandonware причисляются только игры старше 5 лет и только в том случае, если их нельзя купить в настоящее время. То есть не просто нельзя купить в магазинах, но и нельзя заказать у разработчиков или любых других организаций, торгующих лицензионными играми. Другими словами, старые-престарые игры, которые могут быть интересны разве что истинным фанатам, помнящим cga'шно-ega'шные времена и мечтающим время от времени к ним возвращаться.

Так вот, казалось бы, кому какой может быть вред от подобного рода деятельности? Ну выложены старые игры, ну скачивают их все желающие... Но ведь никто же их уже не продает, а стало быть, и ущерба или убытка от этого никому нет. Разве не так?

Оказалось, что не так. International Digital Software Association (IDSA) разослала всем предупреждения, в которых говорилось, что если сайты не будут закрыты в самое ближайшее время, то распространители пиратских игр будут привлечены к уголовной ответственности. Вскоре все сайты Abandonware Ring были закрыты.

Вот, собственно, и вся история. А дальше уж судите сами, кто здесь прав.

P.S. Все, кто захочет пообщаться с IDSA или просто подробнее узнать о ее деятельности, могут найти исчерпывающую информацию на http://www.mha.com/e397/idsa/idsa.html.

Игорь Дарт aka Vader

Ответы на Викторину ForgottenWare в №7

Два номера назад мы провели викторину раздела Forgotten Ware, победители которой в качестве призов получали полугодовую подписку на "Навигатор Игрового Мира". Срок приема ваших ответов был означен до 15 декабря. Что ж — пришло время подводить итоги. Итак, правильные ответы такие:

1. Tunnels of Armageddon и Street Rod объединяет общий издатель — компания California Dreams.
2. Это грог. Состоит он из следующих ингредиентов: kerosene, propylene glycol, artificial sweeteners, sulphuric acid, rum, acetone, red dye #2, scumm, axle grease, battery acid и/или pepperoni.
3. В Weird Dreams на лужайке перед замком растут тюльпаны. А необычны они тем, что с зубами.
4. Обе части Heroes of Might & Magic – всего лишь сиквеллы одной замечательной игры от New World Computing. Называлась она King's Bounty, и играть в ней можно было за рыцаря, паладина, варвара или волшебницу.
5. Хотелось бы отметить два наиболее известных и интересных квеста от Delphine Software – Future Wars и Stealth Affair.
6. Вашу избранницу из Mad TV звали Бетти. И она была буквально помешана на культурных программах, многие из которых вела сама.
7. Некоторые наивно полагают, что серия игр про Текса Мерфи от компании Access Software начиналась с Under the Killing Moon. Ни в коем случае! Первая игра серии – Mean Streets. Через некоторое время появился Martian Memorandum. И много лет спустя свет увидел Under the Killing Moon, а затем и Pandora Directive.
8. Данная игра от Capstone называлась La Law.

Есть, есть еще люди, которые помнят старые добрые игры... В числе первых правильные ответы прислали: **Cost McSutin** (Томск), **Sveneld** *******@unc.sci-nnov.ru, **Андрей Ларышев** (Санкт-Петербург).

Наши поздравления победителям!

Викторину подготовил Петр Давыдов

Beasts&Bumpkins

Во время игры наберите **kneelbeforeme**. *Потом нажимайте клавиши:*

G — получить неограниченное количество золота
CTRL+F6 — открыть карту
0103 — получить несколько детей-крестьян

G-Police

Наберите эти коды в основном меню:

WOOWOO — сирены
SUPACAM — специальная камера
BENIHILL — машины Бенни Хилла
PANTALON — доступ ко всем секретным миссиям (набирается в меню Training)
DOOBIES — непробиваемое защитное поле (невозможно закончить миссию)
MRTICKY — бесконечные боеприпасы (невозможно закончить миссию)
STATTOE — дополнительная игровая информация

Коды уровней:

1) MADGAV	2) DOLMAN	3) SONAGAV
4) ACEDUF	5) JOJOGUN	6) WENSKI
7) SAEGGY	8) MAZMAN	9) DAZMAN
10) DELUCS	11) ANDOOOO	12) KIMBCHS
13) ANDYMAC	14) YERMAN	15) OLLIEB
16) THEYOLK	17) TONYMASH	18) ANDYCROW
19) BIONIC	20) TSLATER	21) IAINTHOD
22) JONRITZ	23) CLAIREC	24) STEVEBOT
25) ANGUSF	26) EUANLEC	27) EDFIRE
28) STUBOMB	29) THONBOY	30) JIMMAC
31) PUGGER	32) ROSSCO	33) CAKEBOY
34) NIKNAK	35) SAGLORD	

Grand Theft Auto

Введите нижеприведенные коды в качестве имени вашего героя. После ввода любого количества данных кодов вы сможете ввести свое нормальное имя. Итак:

itsgallus — доступны все уровни и города
iamthelaw — убрать с трасс полицейских
itcouldbeyou — получить 999999999 очков
suckmyrocket — все оружие, полный боезапас и карточка бесплатного выхода из тюрьмы
itstantrum — бесконечное число жизней
buckfast — все оружие (в игре нажмите '*')
porkcharsui — отладочный режим

Constructor

Коды работают для версии игры под DOS. Запуск производится из экрана выбора игрока (как при игре в одиночку, так и по игре в сети). Введите код и нажмите **Enter**. *При вводе кода не должно быть пробелов. Если все проделано верно — прозвучит звуковой сигнал. После начала игры нажмите* **C**, *рядом с датой появится знак +, что подтвердит активацию читов.*

speed471 — ускорение сетевой игры.
worker902 — покупка рабочего в любой момент времени.
gangster822 — конвертировать рабочего в гангстера в любой момент времени.
weapons473 — прикупить для гангстера любое оружие.
tenants127 — выбрать любого tenant в любое время.
fences673 — построить любую изгородь в любое время.
loans039 — осуществить заем произвольного размера в банке.
estates131 — прикупить усадьбу любого размера.
houses738 — выбрать любой дом в любое время.
build909 — разрешает **Ctrl** при размещении домов — мгновенная постройка.
actions674 — применять все нежелательные действия на уровне easy.
gadgets337 — построить любое приспособление в любое время.
missions824 — с помощью комбинации **Alt-I** управлять переключением миссий.
complain840 — с помощью комбинации **Alt-C** отключить жалобы.
cadets552 — с помощью **Alt-P** поставлять полицейских курсантов, а также с помощью **Alt-M** — подкупать толпу.
teams418 — менять команды в режиме одного игрока.
map751 — играть на любой карте с любым числом игроков.

Jet Moto



Чтобы активизировать коды, необходимо:

1) Занять первые места во всех гонках на сложности Inter-mediate. (станут доступны 4 новые трассы).

2) Занять первые места во всех гонках на сложности Pro-fessional. (станут доступны еще 2 новые трассы)

3) Еще раз занять первые места во всех гонках на сложности Professional. (станет доступна последняя трасса)

4) В последний раз занять первые места во всех гонках на сложности Professional.

После этого выходите в заставку. Около изображения одного из мотоциклистов появится надпись 'в облачке' — "Codes enabled". Теперь на этом же заставочном экране набирайте:

CONTORTIONIST — суперскорость и подвижность на трассе
JETPACKSPECIAL — ракетный двигатель
2XSTUNTS — двойной бонус
ZIPPYNODRAG — нулевое сопротивление
SCREECHNOW — воздушные тормоза
YAHOOLOOKIE — специальная камера
ZOWIEZOOM — бесконечное количество ускорителей
SWOOSHSKATE — гонки по льду
BRAINIACPLUS — зеркальная камера

Fighter Anthology

Находясь в основном меню игры, зажмите ***правые*** *клавиши* **Alt+Shift+Ctrl**.

Не отпуская их, щелкните на кнопку "Single Mission". Теперь вам станут доступны 130 миссий вместо оригинальных 29-ти. Эти миссии взяты из старых игр компании Jane's Combat Simulations.

MadSpace

Во время игры вызовите консоль (клавиша ~) и наберите :

GOD — неуязвимость (энергия при этом неопасно уменьшается)
WEAPON — все оружие
CLIP — проходить сквозь стены
KILL — убить всех монстров на уровне
SCAN — сканер движений
RESTORE — полный боезапас и энергия
MAP — полная карта
SHOWMONSTER — показать врагов на уровне
FRAMEINFO — количество кадров в секунду (FPS)

Mass Destruction

Наберите на экране с заставкой **GOLEVXX**, где **XX** — номер уровня от 01 до 24.

Наберите во время игры слово **AMMO**, чтобы получить полный боезапас.

Men In Black

Нажмите **Esc** *во время игры, чтобы выйти в меню. Наберите несколько раз слово* **DOUGMATIC**. *Через некоторое время игра сама выйдет из меню. Cheat-режим активирован. Еще раз нажмите* **Esc** *и набирайте:*

KILLEM — убить всех врагов
GIVEME — получить все оружие
LOADME — полный боезапас
HEALME — полное здоровье
PROTECTME — неуязвимость
MOVEME — доступ к сохраненным играм для всех уровней
AGENTJ — стать Агентом J
AGENTK — стать Агентом K
AGENTL — стать Агентом L
AGENTX — стать Агентом X (секретный персонаж)
ARCTIC — переход на уровень Арктика
HQ — штаб-квартира

Mortal Kombat Trilogy

1) Выбор секретной арены Kombat Zone:

На экране выбора персонажа наведите курсор на Sonya и нажмите *Вверх+Старт*.

2) Чтобы начать играть за секретного персонажа Chameleon, на экране выбора персонажа наведите курсор на Smoke (или на любого другого персонажа, являющегося ниндзя). Зажмите и удерживайте нажатыми клавиши *Назад*, *Нижний Удар Рукой* и *Верхний Удар Рукой* до тех пор, пока не начнется раунд.

Myth: The Fallen Lords

Если зажать **Space** и щелкнуть на кнопке "NEW GAME", то вам станут доступны для игры все уровни.

Если во время боя нажать комбинацию **Ctrl+серый "+"**, вы закончите уровень с победой.

Oddworld: Abe's Odyssey

Набирайте эти комбинации в основном меню:

Чтобы посмотреть все ролики, требуется зажать **Shift** и нажимать курсорные стрелки в следующем порядке: вверх, влево, вправо, влево, вправо, влево, вправо, вниз.

Чтобы получить доступ ко всем уровням, требуется зажать **Shift** и нажимать курсорные стрелки в порядке: вниз, вправо, влево, вправо, влево, вправо, влево, вверх.

Quake 2

Во время игры вызовите консоль (клавиша ~) и наберите :

give all — все предметы
give health — здоровье
give weapons — все оружие
give ammo — полный боезапас
give armor — бронежилет
god — бессмертие
notarget — враги вас не видят до первого выстрела
noclip — режим прохода сквозь стены
cmdlist — список всех доступных команд
cvarlist — список всех переменных

Screamer Rally

Наберите эти коды в основном меню:

TRAMO — все трассы
CARBO — все машины
LEALL — доступ ко всем лигам

Seven Kingdoms



После начала новой игры наберите на клавиатуре: **!!!@@@###** . *Появится сообщение 'Cheat Mode Enabled'. Теперь вы можете использовать следующие коды:*

U — Немедленно стать королем
T — Все технологии
Z — Быстрая постройка
***** — Получить больше пищи

Tomb Raider 2



Нажмите клавишу "/" — Лара вытащит сигнальный фонарь. Теперь, удерживая **Shift** (режим медленной ходьбы), сделайте сначала шаг вперед, потом — шаг назад и повернитесь вокруг своей оси три раза. Теперь, если вы прыгните вперед, Лара перенесется на следующий уровень, а если прыгните назад, то получите все оружие и полный боекомплект.

PS: *Попробуйте сначала выполнить все эти действия, не нажимая вначале клавишу "/"...*

WarWind 2

Нажмите **Enter** *и введите коды (после ввода снова нажмите* **Enter***):*

!the sun also rises — открыть карту
!golden boy — 5000 ед. ресурсов и 1000 ед. бутаниума
!the great pumpkin — выиграть всю кампанию
!i am the bishop of battle — выиграть миссию
!on a mission from gawd — быстрая постройка и сбор ресурсов

Worms 2

Коды уровней:

1) ONCEUPONA
2) TIMETHEREWERE
3) SOMESMALLWORMS
4) WHOGOTVERYVERY
5) ANNOYEDAND
6) DECIDEDTO
7) GOTOARMSIN
8) ORDERTOWIPE
9) OUTTHEIR
10) VICIOUSENEMY
11) COUNTERPARTS
12) THEYDEVELOPED
13) SOMEREALLY
14) COOLWEAPONSSUCH
15) ASBANANABOMBS
16) ANDMAGICBULLETS
17) THEYTRAINED
18) ALLNIGHTSAND
19) EVERYDAYSOTHEY
20) WOULDBECOME
21) PROFICIENT
22) INTHEIRWORMLY
23) WAYSSOMETIMES
24) THEYWOULDSHOOT
25) GRANNIESJUST
26) FORFUNANDLAUGH
27) ABOUTITINTHE
28) EVENINGTIME
29) WEAPOLOGISEON
30) BEHALFOFALLTHE
31) TERRITORIESTHAT
32) WEWENTTOTHE
33) TROUBLEOFTRANSLATING
34) WORMS2INTOBUTWE
35) DIDNTHAVETIMETO
36) TRANSLATETHESE
37) PASSWORDSNOTTHAT
38) THEYNEEDTOBEDONE
39) WESUPPOSETHAT
40) YOUAREREALLY
41) EXPECTINGTO
42) SEEAWONDERFUL
43) CHEATMODEWHEN
44) FINISHTHEMISSIONS
45) ANDYOUARERIGHT

X-Men: The Ravages Of Apocalypse

Кроме стандартных кодов Quake, в этой Total Conversion внесены два новых. Нажмите клавишу ~ и наберите:

LOGAN — бессмертие
AMMO — все оружие и полный боезапас

Составитель рубрики Cheats —
Андрей Шевченко

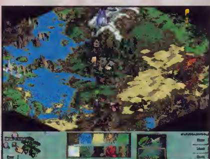
Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons

...Это было бы смешно, если б не было так грустно. В пятом номере "Навигатора" мы напечатали crack по Dungeon Keeper, где была допущена ошибка — неверно была прописана одна цифра. 45 63 32 30 45 63 32 30 необходимо прописать по адресу 143FD6, а не 143FD7. Это — грустная сторона дела.

Что же касается смешной, то, как выяснилось, в недавно вышедшем add-on к DK, зовущемся The Deeper Dungeons, работает наш тот неверно напечатанный crack! Иными словами, прописываете 45 63 32 30 45 63 32 30 по адресу 143FD7 и — становитесь богаче на известную денежную сумму.

Теперь уже все работает. ;)

Lords of Magic



Вскрытие Lords of Magic представляет собою достаточно сложный процесс. В файле с записанной игрой адрес, где прописаны деньги, постоянно меняется. Поэтому тут ничего не остается, кроме как заменять все значения в файле, т.е. переводить денежную сумму в шестнадцатиричный формат, загружать в шестнадцатиричный редактор файл с сохраненной игрой и с помощью функции replace заменяете все значения (в шестнадцатиричном формате) на 7070.

На тестировании этого способа взламывания игра ни разу не зависала, но на всякий случай не поленитесь сделать резервную копию изменяемого файла. По идее, должно работать не во всех случаях.

SubCulture



1) Если вы предпочитаете путешествовать в своей подлодке не последним бедняком, а респектабельным и зажиточным человеком, то в файле с сохраненной игрой поменяйте четыре байта, начиная с адреса 0034.

2) Однако респектабельности необходимо оружие, чтобы себя как-то защищать. Замените байт 00C4 на 01 и 0030 на 25 — после этого ваш "Наутилус" оснастится супероружием.

3) Оружие — великая вещь, но никакое оружие не спасет вас от нескольких прямых попаданий после подлого нападения с тыла. Наклепать на корпус побольше брони поможет замена двух байт начиная с адреса 42 на 4846.

Tomb Raider 2

Для пополнения боезапаса, аптечек и т.д. в файл с сохраненной игрой по соответствующим адресам необходимо прописать нужное количество предметов.

0089 — маленькие аптечки
008A — большие аптечки
008C — факелы
0FC4 — патроны к автоматическому пистолету
0FC8 — патроны к "Узи"
0FCC — патроны к ружью
0FD0 — стрелы к гарпуну
0FD4 — снаряды к гранатомету
0FD8 — патроны к M16

Чтобы взять все оружие, по адресу 008F запишите FF.

Материалы по DK, Lords of Magic, SubCulture и Tomb Raider 2 подготовил
Alrick,
Navigator Crack Group

Total Annihilation

письмо читателя

Трудно сказать, входило ли подобное в планы разработчиков из Cavedog либо же является обычным багом. Идея состоит в том, что в Hulk (или Envoy, т.е. транспортный корабль) можно загружать не только своих, но и чужих юнитов. Случилось даже так, что однажды их Commander строил что-то такое на побережье; я "схватил" его своим кораблем и удерживал как заложника. При этом юниты противника не атаковали мой корабль, потому как при этом напали бы на собственного Commander.

Если вы научитесь использовать подобную скрытую игровую возможность, то с самого начала игры можно частично лишать противника шансов на победу.

Super_Owl

Close Combat 2: A Bridge Too Far



1. *Всегда прикрывайте солдат при атаке.* Посылая подразделение вперед, позаботьтесь, чтобы еще одно вело огонь по точкам возможного расположения врага.

2. *Для того, чтобы выбить врага с его позиции, не всегда обязательно устраивать штурм.* Ведите массированный огонь по позиции противника (обычно это здание), используя все возможные виды оружия. Предпочтительнее всего использовать для этих целей пулеметы, гранатометы или артиллерию. Чаще всего враг не может долго выдержать такого обстрела и отступает.

3. *Никогда не атакуйте, не подавив огня противника.* Даже если солдаты подбираются за дымовой завесой или под прикрытием деревьев, потери практически неизбежны, пока враг может спокойно обстреливать наступающих. Убедитесь, что ни один гад головы поднять не может под вашим огнем.

4. *Берегите ваших солдат!* Это вам не RTS, где всегда можно наклепать еще десяток. Следите за состоянием каждого отделения. Помните, что новобранцы могут запаниковать, если убьют их командира, если они увидят вокруг себя трупы своих товарищей или если вы отдадите им неблагоразумный, по их мнению, приказ. Используйте только ветеранов для самых ответственных заданий.

5. *Еще больше берегите танки.* Иногда они оказываются более уязвимыми, чем рядовой пехотинец. По возможности держите танки вне досягаемости вражеского огня. Во время атаки всегда поддерживайте бронетехнику пехотой.

6. *Бесполезно стрелять в никуда.* Не открывайте огонь, если линия обзора красная. Ваш солдат попросту не видит мишень. Это будет пустой тратой патронов, а в CC2 они не бесконечны.

7. *Гранатометы бывают незаменимы для позиционной перестрелки.* Помните, что гранатометы могут стрелять через преграды. Пользуйтесь этим почаще, ведь противник не сможет ответить на ваш огонь. Ему придется либо перегруппироваться, либо умереть.

8. *Вы можете видеть состояние вражеских солдат.* Это уж явный отход от реализма, но раз это есть, то надо этим пользоваться. Если ваши солдаты достаточно близко к противнику, вы можете смотреть на вражеский Soldiers Monitor, также как на свой. Полезно бывает, когда точно не знаешь, все ли они уже трупы или осталась еще где недобитая гадина.

9. *Выбирайте лучшее место для артиллерии.* Часто дорогостоящее орудие оказывается бесполезным в бою только из-за того, что враги находятся вне линии его обстрела. К сожалению, пушку с места сдвинуть нельзя, поэтому перед началом боя прикиньте, как разметить орудие так, чтобы оно простреливало максимальную территорию. Также не забывайте, что у артиллерии очень ограниченный боезапас. Не стоит расстреливать все снаряды в начале боя, ловя одинокого автоматчика. Подождите чего-нибудь стоящего.

10. *Где только возможно используйте перекрестный огонь.* Эта одна из наиболее действенных тактик. Враг, ведущий перестрелку с одной огневой точкой, почти всегда оказывается открытым для другой. Используя перекрестный огонь, можно отбивать атаки в несколько раз превосходящего по численности противника. Особенно хорошо для этого подходит станковый пулемет.

Удачи вам. И не забывайте главный принцип Close Combat 2: каждый солдат — не бездушный юнит, а живой человек. И как и всякий человек, он хочет жить.

Александр Сидоровский

Pax Imperia: Eminent Domain



Разработчики утверждают, что в Pax2 никаких читов нет. Тем не менее, можно использовать в свою выгоду некоторые странности игры, которые можно посчитать и за bugs.

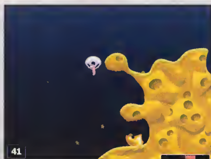
Мгновенный ремонт кораблей. Сохраните и восстановите игру. Все ваши корабли окажутся полностью отремонтированными.

100%-ый шпионаж. Сохраните игру в тот момент, когда шпионская миссия вот-вот будет завершена (95%-99%). В случае неудачного исхода просто перезагрузите игру — возможно, на сей раз повезет.

"Финт ушами" при обороне колоний. Особенно он действенен на ранних этапах игры и заключается в следующем. Поставьте только минное поле. Строительство же missile base, fighter base и battle station начните лишь при приближении агрессора. Тогда, с началом сражения, указанные орбитальные структуры будут иметь 0 hit points, но окажутся работоспособными и начнут осыпать непрошеных гостей своими ракетами/снарядами/истребителями. Конечно, враг может разнести эти орбитальные структуры с одного выстрела, но когда это он до них доберется через минное поле!..

Игорь Савенков

Worms 2



Вот несколько советов начинающим червякополководцам. Самое важное для победы — занять стратегически важную позицию. Избегайте скопления ваших червей в одном месте: их легко можно будет уничтожить авианалетом или разрывной гранатой. Старайтесь попасть на высокие места, но в то же время не особо выставляйтесь на вид противнику. Идеальное место, когда ваш червь может обстреливать почти всю карту, а в него попасть трудно.

Помните, чтобы убить червяка, нужно несколько прямых попаданий. Но может быть достаточно и одного, если он стоит у воды. Потопить врага всегда легче и быстрее, чем застрелить!

Не забывайте, что ваши солдаты умеют двигаться. Не стойте на одном месте, если оно вам не нравится. Почаще используйте телепортацию, веревку ниндзя (очень удобное средство, так как не заканчивает ход), парашют, отбойный молоток и другие "средства передвижения". Однажды мне удалось с помощью веревки перебраться через весь уровень к вражьему червю, которого я не мог достать базукой, подложить ему динамит и убраться на безопасное расстояние!

Не забывайте о ветре! Он может быть и вашим врагом (приземлить червяку на голову его же ракету), и вашим другом (иногда, учитывая ветер, можно закинуть снаряд в такие дали...). При прицеливании всегда делайте поправку на ветер.

Не стоит недооценивать пистолет и винчестер, ведь эти виды оружия позволяют вам стрелять несколько раз по разным мишеням. Если повезет (есть возможность скинуть врагов в воду), можно избавиться сразу от двух супостатов.

Мина и динамит — не одно и тоже! Динамит взрывается через пять секунд после установки, а мина — только в непосредственной близости от червя. Ей можно, например, заминировать узкий проход, где скрывается враг, или то место, куда он скорее всего переползет (телепортируется).

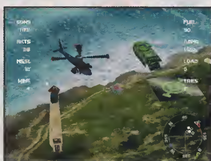
Осторожнее с ящиками! Некоторые из них взрываются при прикосновении. И все — при попадании снарядом. Так что если враг стоит рядом с ящиком...

Список подобных маленьких хитростей можно продолжать еще долго. Однако — вы ведь уловили основные методы? Так, думаю, до всего прочего вы сможете дойти и сами — так оно и и увлекательнее будет. :)

Александр Сидоровский

Nuclear Strike

письмо читателя



Первое, на что необходимо обратить внимание, — выбор обзора камеры. В игре их всего два. Один — когда камера жестко закреплена выше и сзади вертолета, а местность вращается вокруг него. Вариант очень удобен для прицеливания и маневрирования, но требует повышенной мощности компьютера (на P150 с Diamond Monster 3D, когда на экране появляется сразу много движущихся и стреляющих противников, игра заметно притормаживает). Другой вариант — когда вращается сам вертолет (как и в предыдущих частях игры). Это менее удобно, но зато не так требовательно к компьютеру.

Второе — тактика боя. В игре огромное количество видов вражеской техники, и для каждого из них существует своя тактика сражения. Все варианты перечислять не стану, потому как при желании их можно выявить огромное количество, — остановлюсь лишь на тех, которые показались выигрышными лично мне. Итак:

Dogfight — вы в самом центре сражения, и по вашему вертолету стреляют со всех сторон. Практически не пытаясь уворачиваться от вражеского огня, вы непрерывно жмете на гашетку пулемета (или чего там выбрано на данный момент времени). Лучше всего использовать при этом неуправляемые ракетные снаряды — их у вас достаточно много и они наносят существенный ущерб. В случае особенно опасного положения пользуйтесь управляемыми ракетами — при точном попадании они способны уничтожить любую вражескую единицу. Эта тактика применяется, когда вы внезапно попали в засаду, или в случае, если у вас тяжелый бронированный, обладающий огромным боезапасом самолетом (Harrier или A-10X).

Hit&Run — вы подлетаете к подразделениям противника до появления красного прицела (цель "захвачена", и системы наведения "сопровождают" ее), быстро даете короткую очередь или пускаете пару неуправляемых ракет и резко отступаете до того, как противник успеет среагировать и выстрелить в ответ. При отступлении также желательно немного strafe'ить в сторону — тогда залп, данный вам вслед, пройдет мимо. Тактика эффективна против любых видов сил противника.

Strafe — прицелившись по противнику, вы зажимаете клавиши Strafe и Поворот и начинаете описывать вокруг неприятеля круги, непрерывно стреляя из пулемета. Позже, когда вы хорошо освоитесь с управлением в игре, то сможете не вращаться вокруг противника, а лишь смещаться немного в сторону, уклоняясь от ракет и снарядов. Тогда прицел не будет сбиваться, и вы сможете постоянно попадать в цель. Особенно эффективно против танков и SAM установок.

Long Range Snap Shot — когда вы приближаетесь к цели, то опускаетесь к земле, следовательно, дальность выстрелов уменьшается. Если вы попробуете немного отлететь назад, то ваш вертолет автоматически поднимется повыше и дальность стрельбы увеличится. Прицел не появится — противник не будет по вам стрелять (ведь вы вне радиуса его действия), однако вы-то попадать по нему из пулемета сможете! Немного терпения, и противник будет уничтожен без малейшего вреда для вас.

Антон Конюшин

Hexen 2

исправление ошибок

В восьмом номере в прохождении Hexen 2 была допущена достаточно позорная для нас ошибка: при верстке несколько картинок наложилось на текст. Мы приносим извинения (честное слово, не из злого умысла то было сделано! :)) и ставим те фрагменты, которые оказались... хмм... слегка нечитаемыми.

Этап Звездный Мост, Bridge of Stars.

"Положите Элементы Земли, Воздуха, Воды и Огня в середину каждого из мостов (по мере возложения элементов вы будете проваливаться все ниже). Вернитесь к телепортатору — слева вы увидите лестницу, которой здесь раньше не было. Идите вниз и воспользуйтесь красным телепортатором. Здесь вас ждет Смерть (в прямом и переносном смысле — это будет второй Всадник)."

Этап Посох Темного Фараона, Duamuteff Canopic Jar.

"Будет совсем здорово, если при падении вы не напоретесь на пики внизу. Поднимайтесь из воды и идите по проходу слева, через холл, до двери с иероглифами. Пройдя ее, вы попадете в камеру, где у одной из стен лежит чей-то аккуратный трупик. Эта стена ненастоящая — идите прямо сквозь нее и поднимайтесь по лестнице. Если нажмете на стену с кровавым следом, сможете попасть в комнату с двумя статуями и саркофагом."

Этап Ключ Фараона, Palace of the Pharaoh.

"Воспользуйтесь телепортатором, поднимитесь по ступенькам и идите в комнату с рампой справа. Если разобьете бюст Анубиса, то получите бонус. Поднимитесь по рампе — попадете в комнату с двумя выходами. Один из них закрыт, и естественно, что вы пойдете по второму. По коридору вы попадете в тронный зал. Осторожно — когда вы проходите по середине комнаты, включается ловушка."

Этап Qebhsenuef Canopic Jar

"Возвращайтесь в комнату с закрытой дверью. Открывайте ее ключом фараона и проходите в его спальню. Ударьте по скарабею на стене слева от бассейна — откроется дверь. Идите через двери налево, взбирайтесь по рампе и забирайте кувшин. Теперь возвращайтесь вниз и водружайте все четыре кувшина на пьедесталы. Прыгайте в лодку. Ну что ж, поехали кататься!"

GAMER's ZONE



VOYAGES & VICTORIES Wizard Hunt



Жанр: .... RPG
Издатель: .... Virgin Interactive Entertainment
Разработчик: .... Yokopatofa Studios
Системные требования: .... Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется: .... Pentium 120, 16 Mb RAM
ОС: .... DOS, Windows 95

В седьмом номере на Gamer's Zone было поведано о несуществующей игре жанра 3D action — Dead Beat. В статье автор попытался представить себе, каковым может оказаться как бы "идеальный 3D action" годка эдак через два. Итог был, прямо скажем, плачевным: максимум наворoченности в игровом процессе и графике при сохранении прежней стандартной схемы "убей-их-всех-из-чего-помощнее". По сути дела, Dead Beat являла собою нечто навроде антиутопии — пример вырождения жанра при сохранении в нем сегодняшних тенденций.

Однако получилось так, что большинство читающих восприняли Dead Beat действительно как идеальный 3D action. И, разумеется, возмутились: дескать, как можно такой позорный отстой считать идеальным!.. О'кей — так попытаемся же зайти с другого конца. И рассказать об игре середины 1998 года, которая действительно могла бы считаться идеальной в своем жанре. В жанре, который сейчас с каждым месяцем набирает обороты, выбрасывая в хит-парады убойные вещи типа Ultima Online или Fallout. В жанре RPG. Вашему вниманию — V&V: Wizard Hunt. Модель для создания *варианта идеальной ролевой игры* — в буквальном смысле этих четырех слов.

Предупреждаю заранее: высказанные в статье идеи относятся к разряду личного мнения авторов ("имхо", иначе говоря). С мнением журнала не совпадает кардинально.

Геймер

Эпоха RPG, давно уж как провозглашенная многочисленными пророками от игровой прессы, постепенно вступала в свои права. Онлайновая индустрия первой покорилась нашествию разномастных RPG, начиная от Ultima Online (Origin) и заканчивая серией ролевиков на движке Transactor (SegaSoft). Следом за интернетовским начал сдавать позиции и весь прочий игровой рынок, быстро покорявшийся обвальному спросу на все, что несет на себе трехбуквенный гриф — "RPG". Одно лишь упоминание о том, что в стратегии или action содержатся ролевые элементы, мгновенно приводило к резкому всплеску к ним общественного интереса. А что уж говорить о чисто ролевых проектах типа Fallout, DeepSix или Baldur's Gate, каждый из которых можно было приравнять к небольшой революции мирового масштаба!..



И можно ли удивляться тому, что каждая уважающая себя крупная компания сочла своим долгом включиться во всеобщую гонку ролевиков?.. Аналогично тому, как зто произошло в 1997 году в жанре real-time стратегий. Как вы помните, тогда появилась целая куча однотипных RTS, относительно неплохих в отдельности, но совершенно неинтересных в таком безумном количестве.

Настал 1998-й — и история повторяется. Diablo, который и так-то лишь с большой натяжкой можно было счесть относящимся к славному жанру RPG, клонируется до состояния полной аркадности. Достаточно халтурный, хотя и крайне увлекательный Fallout порождает поток посредственных подражаний, создателей которых роднит наивная убежденность в том, что "побольше скиллов да классов персонажей, и побольше красивых монстряков, а все прочее приложится, народ-то все равно в RPG толком не рубит!" — нынешнее-то поколение вроде как на стратегиях да action воспитано, все ролевое за откровение свыше воспринимает...

И даже более того. Стали появляться квесты, где главный персонаж набирал опыт по мере решения дополнительных головоломок; набранные очки опыта он в дальнейшем мог использовать для повышения своих характеристик интеллекта, выживаемости и общения. Откуда-то вылез шахматный имитатор, где, скажем, пешка после съедения ладьи могла израсходовать набранные два очка силы для превращения в коня или офицера. Вершиной маразма стал аркадный симулятор вертолета, в котором летчик мог применять набранные очки опыта для временной трансформации своего летающего агрегата в танк, реактивный самолет или подводную лодку.

Как следствие, играющий народ медленно сходил с ума, не будучи в силах разобраться, за какие игры хвататься и во что можно спокойно поиграть, не рискуя попасть в дом для душевнобольных с диагнозом "раздвоения личности с вертолетом", "ассоциирования себя с шахматной клеткой, которую хочет съесть повышающая свои научные познания пешка" и так далее. Попытки обращаться за информационной поддержкой к игровым журналам также ни к чему хорошему не приводили, потому как игровые журналы сами медленно съезжали с одной половины крыши на другую, приходя к общему выводу, что "клонирование Diablo — это плохо, это плохо, это плохо...".

И вот здесь мы наконец-таки добираемся до основной темы нашей статьи — игры Voyages & Victories: Wizard Hunt, издаваемой на Virgin. Вероятно, на идею ее создания компанию натолкнул столь явный и безоговорочный успех ее же DeepSix. Возможно, были какие-либо иные соображения. Но как бы там оно ни было, а Virgin решила продолжить свои изыскания в области RPG и взяла курс на то, чтобы добиться лидирующих позиций в жанре.

Вышедшая в начале лета Wizard Hunt сделана в системе Voyages & Victories (V&V), разработанной доселе безвестной группой Yokopatofa Studios. Данная система, без сомнения, может считаться наиболее сложной и комплексной из всех существующих. Ее единственным недостатком, по заявлению основного дизайнера Баярда Сарториса, является полная невозможность настольного варианта: то, что с легкостью просчитывает машина, будет не под силу человеку.

Система вобрала в себя все лучшее, что было наработано за десятилетия компьютерного roleplaying'а, и относится к категории настоящих RPG, а не подделок под них. И, помимо зтого, Wizard Hunt выполнена безупречно графически, снабжена отличным сюжетом, а ее игровая вселенная заслуживает отдельной похвалы, плавно переходящей в восхваление.

Впрочем, обо всем по порядку.

Мир и сюжет: произвольная программа

Место действия: планета Пекод. По размеру — аналог Земли, да и структура материков и континентов в общем схожа. На планете несколько очагов цивилизации, разделенных преимущественно

естественными препятствиями. Чаще всего в роли названных препятствий выступают бурные моря, непроходимые горы, дремучие леса и бескрайние пустыни, а также тучи варваров и прочие конно-пешие напасти. Конечно же, в процессе игры вам предоставится возможность побывать практически везде.

Для любителей путешествовать, открывать и исследовать приготовлено множество сюрпризов. Первейший сюрприз таков: каждая цивилизация качественно отличается от всех прочих и совершенно уникальна во всех своих проявлениях. Тот регион, откуда вы стартуете, представляет собой стандартную средневековую Западную Европу, которая большинству любителей RPG уже известна,



наверное, лучше, чем реальный мир. Но по мере странствий вы посещаете все новые и новые миры: в арабском стиле, а-ля Китай/Япония, ацтекоподобный и все такое прочее. Не обошлось и без нас, родимых: наличествует страна матрешек и балалаек (Трехречье), населенная людьми "здоровенными, добрыми и глупыми". О, эти вечные штампы развитого капитализма!..

Добавляет интереса тот факт, что разные культуры находятся на разном уровне развития: от позднего неолита до XVI века включительно. Лично я был шокирован, когда моя крутая во всех отношениях партия была в мгновение ока истреблена бандой пиратов с аркебузами (первое знакомство с огнестрельным оружием). Вообще, вопрос "ружей и магии" является актуальным на всем протяжении игры.

Несмотря на то, что большинство населения Пекода — люди, вас ждет встреча с немалым количеством фэнтези-рас. Есть и гномы, стерегущие несметные сокровища, и тролли в горах, и эльфы в лесах. Последние, впрочем, почему-то предстают хлипкими эгоистами, страдающими манией величия и ксенофобией. Да и вообще, трактовка рас далека от традиционной. Орки, коренные жители одного из континентов, безуспешно борются против колонизации Союзом Белых Сил. Тупость и сварливость гномов доведены до абсолюта, а тролли оказываются мудрыми существами, склонными к философствованию.

Мир полностью самодостаточен и живет своей жизнью, нимало не беспокоясь о вашем продвижении по сюжету. Без всякого вашего участия гремят войны и катятся крестьянские бунты, сменяются правящие династии, закладываются и разрушаются города, и происходят миллионы прочих событий различного масштаба. Разумеется, в происходящем можно принять участие, и можно даже повлиять на исход того или иного события. Но примите во внимание, что ваше воздействие будет лишь точечным — потому как никакая магия не позволит вам испепелить десятитысячное войско и тем самым отвести угрозу от родного города. А вот убийство военачальника — верный шаг на пути к успеху в деле спасения своего дома и ожидающей вас там возлюбленной супруги (супруга).

Ваши странствия по миру Wizard Hunt начинают свой отсчет в одном из княжеств Империи, в мире средневековой Европы. За последнее время Церковь набрала там большую силу. А как известно всякому, Церковь магов не одобряет (святая инквизиция и все такое прочее). В монастырских подвалах замучены сотни колдунов и ведьм, а местные феодалы лишились придворных волшебников. А поскольку жить без волшебства сложновато (опять же, и погоду на период осенней сборки урожая не мешает знать заранее), то один из князей втихомолку отправляет отряд из шести наемников на отыскание и поимку колдунов. Так начинается "охота за чародеями", положенная в основу игры (см. название).

Несмотря на то, что в стране с магами напряженка, в отряд позволяют включить двоих волшебников. Поначалу (и довольно долгое время) их магия будет очень слаба. Выручать будет только то, что у противников ее поначалу не будет вовсе.

В дальнейшем сюжетная линия, которой можно вертеть и так, и здак, будет развиваться совершенно неожиданно. В игре более двух сотен различных квестов и миссий в лучших традициях серии M&M. Финал всего один, но есть три глобальных пути, ведущих к его достижению, разнящихся по агрессивности. Окончание игры шокирует своей неожиданностью. Не буду его рассказывать, дабы не лишить вас удовольствия от прохождения. Намекну разве, что очень похожая идея мелькнула давным-давно в рассказе Фредерика Пола "Туннель под миром".

Система: обязательная программа

Раса вашим героям доступна всего одна, но зато различных национальностей — два десятка. Классов на выбор предоставлено огромное количество — кажется, все, что когда-либо реализовывалось в ролевых играх, нашло себе место в Wizard Hunt.

У героев восемь атрибутов и около 60 навыков (скиллов). Навыки разбиты по группам достаточно разумно, да и подобраны неплохо. Отдельно вынесен такой параметр, как знание языков (которых в игре множество). Обилие параметров изящно увязано в модуле генерации персонажей. Сделан он профессионально и просто, вызывая ассоциации со старыми играми от Paragon. Для ленивых заранее слеплено 16 героев, составленных в четыре готовых партии.

Поначалу герои разных профессий обладают разным набором умений. Но потенциально даже самый тупой воин может научится колдовать. Для этого ему сначала надо поднять атрибут Intelligence, а затем приступить к изучению навыка Cast Spells в какой-нибудь школе. В игре также применена система, впервые появившаяся в Ultima Online, — если долго не использовать скилл, то его значение уменьшается.

V&V обладает если не самым богатым, то одним из самых богатых арсеналов в фэнтезийных RPG. Множество разновидностей холодных и огнестрельных орудий убийства безмерно радуют глаз маньяка ролевиков. Интересно организован расчет мастерства во владении оружием. Здесь во внимание принимается не только общий навык (скажем, для мечей — Swordplay), но и владение данной конкретной разновидностью вооружения (например, длинным мечом), а иногда





и именно неким *конкретным* оружием. То есть если в течение половины игры ваш герой размахивал одним и тем же посохом, а затем сломал его и сменил на точно такого же типа, вы обнаружите, что его мастерство несколько уменьшилось.

Накручивать героев можно едва ли не беспредельно. Реализовано это в классическом стиле — есть экспы, есть уровень. Но навыки растут также и по ходу игры, а не только с повышением уровня (например, если постоянно приходится вплавь перебираться через реки, то уж либо научишься плавать, либо утонешь, и опыт тут ни причем).

О боях можно писать романы. Единственный недостаток, который можно выискать: авторы не предусмотрели отдельного режима, в котором можно драться с любыми противниками по желанию. В бою применена изометрическая проекция. Возможно два варианта: real-time с использованием кнопки паузы, за время которой можно отдать несколько приказов общего характера; и пошаговый режим, по сложности превосходящий все когда-либо нами виденное.

Для сражения реализованы десятки различных ударов, зависящих от типа и вида оружия, от квалификации и класса героя; множество специальных способностей и тактических ходов. Каждая отдельная схватка скоротечна — нередко ее исход решается одним ударом — но его еще надо нанести! — а многочисленные защитные движения противника могут и не дать вам такой возможности. Очень велика роль атакующей магии и дальнобойного оружия — одного арбалетного болта в голову бывает достаточно для того, чтобы клиент упокоился навеки.

В связи с этим нельзя не упомянуть систему контроля за здоровьем. Отслеживается не только общее число хит-поинтов, но и состояние каждой части тела в отдельности. То есть вам вполне могут отрубить или вывести из строя руку или ногу. Или выбить глаз. Поэтому-то, собственно, и стала столь высокой вероятность убить вашего героя (или врага) одним ударом — достаточно попасть в незакрытый шлемом лоб или в лицо.

В общем и целом, совершенно новых, суперреволюционных идей в игре не так уж и много. Большинство концепций уже встречались нам ранее — но в Wizard Hunt они доведены едва ли не до совершенства. Известно, что RPG-маны хотят всего *побольше*. Рас, классов, оружия, параметров, противников — всего. Система V&V полностью отвечает самым высоким запросам — тут есть все, и всего этого много!

Кстати, противники также оставляют самое приятное впечатление. Их, как уже было отмечено выше, много и разных. По большей части это люди и человекоподобные существа (подобное связано со спецификой игрового мира), но в запредельных краях и глубоких подземельях водится такая нечисть, что жутковато становится!

Техническое исполнение: бег на длинные дистанции

Скажем сразу — это не пик высоких технологий. Графика ожидающегося в скором времени Diablo 3, если судить по выложенной на Интернет демо-версии, демонстрирует куда как большее использование всех нынешних технологий. Но и тем не менее — смотрится Wizard Hunt очень приятно, вполне на современном уровне, да и скоростной движок позволяет игре идти даже на Pentium 60 с 16 мегами оперативки. На открытой местности мир Wizard Hunt предстает в полностью трехмерном варианте, предоставляя возможность осматривать его с позиций пяти различных камер, плюс присутствует перспектива от первого лица. В лабиринтах-подземельях и тому подобных сооружениях, а также в бою, применяется изометрия.

Местность и персонажи очень тщательно и с любовью прорисованы. Например, достаточно одного мимолетного взгляда на противника, чтобы определить, какое у него снаряжение. Самым же отрадным явилось то, что в игре реализована действительно работающая трехмерная карта. Впервые в истории она может быть полезна игроку, да и пользоваться ей можно без риска вывихнуть мозги и перетрудить пространственное воображение.

Музыка, конечно, не шедевр, но атмосферу игры передает вполне достойно. Еще один ее плюс — она крайне ненавязчива. Эффекты же, на мой взгляд (то есть на мой слух), крайне реалистичны. Звон мечей, стоны раненых врагов, хруст ломающихся костей — все, что полагается, и чуть сверх этого.

Особо отраден тот факт, что число багов и сюжетных нестыковок минимально — ну парочка, не более. Разработчики наконец-то стали более ответственно подходить к тестированию. Об этом говорит и то, что программистских ляпов (незамеченных ошибок, позволяющих нечестно победить) мне не встретилось вообще.

Счастливый финал

Безусловно, Wizard Hunt претендует на звание "Лучшая RPG 1998 года". И у нее есть очень хороший шанс его получить. Причем создатели игры явно решили ковать железо, пока горячо — уже находится на финальных стадиях доработки создававшаяся параллельно сетевая V&V: Pecod, уже готов сюжет для продолжения: игры Masters of Fate. Несмотря на явные трудности с конвертацией в настольный вариант, Yokopatofa Studios уже взялась и за эту непосильную работу. При достаточной популярности вселенной V&V мы можем ожидать тематических комиксов, фэнтези-романов и тому подобных сопутствующих игре элементов.

Конечно, назвать Wizard Hunt идеальной нельзя — наш с вами мир устроен таким образом, что совершенство невозможно в принципе. Однако она крайне эффектно и достойно выглядит на фоне большинства современных якобы ролевых ухищрений, которыми полнится рынок. V&V: Wizard Hunt — как раз тот случай, когда количество мелких нововведений перешло в качество и превратило игру в поистине великий проект, который всенепременно займет свое почетное место в ряду лучших ролевых игр истории.

Андрей Алаев
при участии Геймера

Использованы работы художников Todd Sheridan, George A. Cairns, Harald Seiwert, Jordan Greywolf, а также O_R & Sumbur



ИГРА

Часть IV

Сюжет Игры

(для тех, кто не читал №№ 6, 7 и 8)

Существует наша реальность и существует мир, где компьютерные игры обретают вещественное бытие. Обретают за счет того, что в них верят создатели игр и верят игроки.

Однажды на стыке двух реальностей заводится Неверие, в котором воплощается предвечный Хаос, жаждущий пожрать всякую упорядоченность, а вместе с ней и всякую жизнь.

Неверие представляет собой нематериальную мыслящую субстанцию, обладающую способностью, подобно радару, воспринимать чужие мысли; пропуская мысли через себя, оно искажает их. Поддерживающая мир компьютерных игр людская вера, пройдя через фильтр Неверия, приводит к нарушению причинно-следственных связей в этом мире. Игровые вселенные перемешиваются и сращиваются друг с другом. Многие персонажи и герои забывают свою историю, забывают свои цели и стремления и преобразуются в уродливые чудовищные пародии на самих себя. Другие подчиняются Неверию и, потеряв разум, становятся слепыми исполнителями его воли. Третьи же, по игровым сценариям одержимые ненавистью ко всему живому, поступают на службу к Неверию — и их не волнует то, что они способствуют Хаосу и что, если Хаос победит, сгинут вместе с тем, против чего ныне борются.

Искажается и преобразуется все, и даже вещи могут обретать некую извращенную ирреальную жизнь. Однако вместе с тем рушится и всеобщее Равновесие, которое столь же бесконечно и безвременно, как и сам Хаос.

Как противовес Неверию, в мир компьютерных игр нисходит Носитель Равновесия. Человек внешне и полубожественная сущность внутренне; существо, лицом которому служит неподвластная времени и пространству звездная бесконечность. Носитель Равновесия присваивает себя имя "Безликий" — так как он не Добро и не Зло; он есть лишенная эмоций Третья Сила, у которой нет собственного "я". И поэтому он — безликий.

Однако Безликий, представляя собою уравновешивающий баланс между мировыми потоками Хаоса и Порядка, не способен предпринять каких-либо действий на стороне первого или второго. Носитель Равновесия не обладает правом вмешиваться во что-либо как действующее лицо. И не может воспрепятствовать Неверию.

Почти не может.

В мире компьютерных игр объявились Хаос и Равновесие — но не было представителя Порядка. И, восстанавливая баланс, Безликий призывает в мир компьютерных игр Игрока.

Кто такой Игрок? Возможно, это собирательный образ от всех тех в нашей реальности, для кого слово "компьютерная игра" не является пустым, лишенным смысла звуком. Возможно, Игрок — это конкретный человек, по случайности и в согласии со своей доброй волей оказавшийся вовлеченным в развернувшееся противоборство.

Безликий переносит Игрока из нашей реальности в мир компьютерных игр, и весы уравновешиваются. Игрок является носителем веры, которая действует напрямую, не проходя через искажающий фильтр сущности Неверия. Встретив две влившиеся одна в другую игры, Игрок способен разделить их, всего лишь назвав их, — но если он ошибется, то этим лишь упрочит позиции Неверия. Произнеся имя и происхождение чудовищно преобразованного персонажа, он вернет его в прежний облик, — но если Игрок ошибется, то персонаж может стать орудием Неверия.

Неверие и Игрок неубиваемы — первое попросту неуязвимо, а последний, приняв смерть *там*, возрождается *здесь*, чтобы снова отправиться *туда*. За Неверием стоит Хаос, за Игроком стоит Порядок.

Что же касается Безликого, то он проявляет себя минимально, руководя наиболее значимыми поступками Игрока и в форме трудноразрешимых головоломок ставя перед ним требующие разрешения задачи (квесты). Безликий выявляет проблему — но лишь Игрок может пробовать ее решить.

В этом выпуске "Навигатора" мы представляем на ваш суд "Королевство Семи Порталов", четвертую часть развернувшейся битвы между Хаосом и Порядком, между Неверием и Игроком.

А какова в этом всем моя роль?

Будь мы циниками, то сказали бы, что Игра — это просто викторина, сделанная в форме переходящего из номера в номер приключенческого рассказа. Вопросы в викторине — это задачи, возникающие перед главным героем (Игроком) по ходу развития сюжета.

Отвечая на вопросы, вы зарабатываете кредиты (условные, разумеется), на которые затем можете приобрести какой-либо приз из приводимого ближе к концу списка. Собственно, там же разбирается и вся система зарабатывания кредитов / получения призов.

Однако есть и еще один аспект, который для обычной викторины несвойственен. Дело в том, что каждая следующая часть Игры пишется нами на основе ваших ответов. По каждому квесту, то есть вопросу, смотрится, какой именно ответ преобладает. Решением Игрока становится наиболее часто встречающийся ответ. В зависимости от этого дальнейший сюжет и разворачивается.

Данная Игра основана на ваших ответах по второй части, называвшейся "Танец Пожирания". Следующая, Пятая Игра, станет заключительной и будет являться следствием из этой и Третьей Игр.

Если вы впервые купили "Навигатор" и впервые видите Игру в журнале, то отсылаем вас к Своду Правил, где детально обговорена вся структура вашего участия и получения призов. Включаясь в Игру лишь на данном этапе, вы сохраняете все шансы на выигрыш приза. Но смеем также надеяться, что не ради одних лишь призов вы придете в королевство Семи Порталов.



Королевство Семи Порталов

"Реальность есть нечто, что мы воспринимаем как реальность"
Людвиг Фейербах

Предыстория

(на основании Второй и Третьей Игр)

Игра Вторая — "Танец Пожирания"

"Мне поставлена задача добраться до какого-то невесть где расположенного Стадиона. Так ладно, что я без малейшего понятия, каким макаром туда добираться, но тут еще и всякие скорпионские хвостожалы под ногами путаются!.."

Игрок оказывается в кислотно-глиняном мире, кишащем инсектами, и, разумеется, они отнюдь не питают к нему братских чувств. Безликий поручает Игроку найти некий Стадион, предупреждая, что инсектов ни в коем случае нельзя уничтожать, потому как это может привести к распаду миров.

Неверие, в свою очередь, подсылает к Игроку сотворенное из двух личностей существо — РипКольма, иначе — Джокера. Джокеру удается добиться доверия Игрока и склонить его к тому, чтобы начать убивать инсектов. После этого миры игр распадаются на фрагменты, дрейфующие в бесконечном море Хаоса.

Но при этом сам Джокер не питает ни малейшего уважения ни к Хаосу, ни к Порядку, и вообще ни к чему другому, кроме себя самого. Единственное его желание — вспомнить свои истинные имена и разделиться на свои изначальные личности. Он безоговорочно подчиняется Неверию, пока существует угроза наказания за неповиновение. Но едва Джокер осознает, что его важность для победы Хаоса стала в достаточной мере велика, как он тут же отказывается подчиняться кому бы то ни было.

В итоге Игрок и Джокер все же попадают на Стадион — единственный неподвластный Хаосу участок игровой реальности. Они должны танцевать перед гигантским Червем, пока Игрок не разгадает, кто такие инсекты, что представляет собою кислотно-глиняный мир, кто такой Червь, а также — кто такой Джокер. Танец происходит помимо их воли. Если Игрок упадет без сил раньше, чем ответит на все вопросы (или большинство вопросов), он будет пожран Червем.

"Червь движется по замкнутому кругу, откладывая сотни и тысячи облепленных слизью яиц, из которых в будущем вылупятся новые ульевые твари. Возможно, это будут инсекты."

Игрок разгадывает все, кроме самого Червя. Он побеждает — но при этом выживает Червь. Выживает существо, бездумно подчиняющееся воле Хаоса и способное порождать других существ.

Игра Третья — "Глаз Шторма"

Вместе с разрушением мира компьютерных игр рушится и Равновесие. Как следствие, Безликий, являющийся носителем Равновесия, попросту сходит с ума. При этом его природа такова, что внутри него, как в зеркале, отражается все происходящее в мире компьютерных игр.

Неверие жаждет как можно скорее довершить начатое уничтожение. Медлить нельзя — ведь если Игрок сможет выиграть Танец, то все предпринятые Неверием усилия окажутся напрасными. Однако здесь образуется замкнутый круг: пока продолжается Танец, ни одной из сторон ничего не может быть предпринято. Можно лишь ждать — ждать решений Игрока.

И тогда Неверие идет на более чем неожиданный шаг. Раз уж внутри носителя Равновесия отражается весь мир компьютерных игр — так пусть борьба и продолжится внутри него! Тем паче, что проникнуть вовнутрь Безликого для Неверия сейчас не составляет проблем — ведь теперь внутри него отражается охвативший все и вся Хаос.

Итак. Внутри Безликого разверзлось пустотное море Хаоса, через которое дрейфуют осколки раздробленных ошибочными действиями Игрока миров. Они стекаются к частицам еще контролирующей себя сущности носителя Равновесия (собственно, окружающая ее сфера и называется Глазом Шторма).

Каковы схема действий Неверия?

Во-первых, в Глаз Шторма помещается крылатый демон, Балрог — основной противник Игрока по Первой Игре. Над Балрогом совершается некое преобразование, в результате которого (подробности опускаем) за пределами сферы Глаза Шторма появляются гигантские черви, принимающиеся пожирать притягиваемые сущностью Безликого фрагменты миров.

Во-вторых, душа и разум (назовите как хотите) Игрока воплощаются внутри Безликого. Игрок как бы раздваивается: его тело продолжает совершать механические движения на Стадионе в ходе Танца Пожирания, в то время как реально он находится внутри носителя Равновесия, где должен, путешествуя через фрагменты миров, достичь Глаза Шторма.

В-третьих, в-пятых и в-десятых было еще много чего, но сейчас нам с вами все это не столь уж и важно. Хоть и с трудом, но Игрок выигрывает происшедшее противостояние в Глазе Шторма (каким образом — пока что умолчим). После этого он возвращается обратно в свое настоящее тело, на Танец, где дает ответы на все поставленные вопросы — за исключением Червя. Далее начинается обратное преобразование миров. Раздробленные фрагменты собираются воедино, и все приходит в свое исходное состояние, как оно было до фатальной ошибки Игрока, совершенной под влиянием Джокера.

Однако есть некое "но". Заключается оно в том, что многие миры *уже* были пожраны червями около Глаза Шторма, а следовательно — в какой-то мере *уже* принадлежат Хаосу. И когда начинается восстановление этих миров, то Неверие пускает его через Червя. Он как бы становится искажающим фильтром на пути их обратного преобразования.

Игра Четвертая

"Червь движется по замкнутому кругу, откладывая сотни и тысячи облепленных слизью яиц, из которых в будущем вылупятся новые ульевые твари. Возможно, это будут инсекты."

Возможно, что и нет.

Добро пожаловать в королевство Семи Порталов, читатель!..

На пороге

– Привет, Безликий! Рад видеть тебя в добром здравии. Помнится, в последнюю нашу встречу ты горбился в уголке, скрючившись и жалобно постанывая. Впрочем, чего говорить о прошлом — оно осталось в прошлом, там ему и место. Другое дело будущее — насколько я понимаю, оно и есть тема для предстоящего нам с тобой разговора. Какие славные подвиги... хмм... предстоят мне на сей раз? Да, кстати, учти: настоящее мне тоже не очень нравится.

Стены выложены из темно-серых булыжников, плотно пригнанных один к другому. Окон нет как таковых — по этой причине воздух затхлый, и дышать практически нечем. Напоминает камеру приговоренного к смерти — жить можно, но очень недолго, а больше и не требуется. Встреться мне тот чудо-архитектор, который эту комнатенку сотворил, — прибил бы без вынесения смертного приговора.

– Да, кстати, а где мы? Помню, под видом танца я долго кривлялся перед огроменным червем на не менее огроменном стадионе, туго соображая, чего к чему и какого черта. Потом, после нескольких высказанных вслух по-

пыток понять, чего тут вообще со мной и со всем миром происходит, я оказался перенесен сюда. Из чего я заключаю, что: пункт первый — мои попытки оказались верными догадками, пункт второй — всего мне отгадать не удалось. Ну чего, я прав или как?

Безликий парит в полуметре от каменных плит пола. Как обычно, на нем темно-багровый плащ из плотной парчовой ткани, из рукавов которого высовываются кажущиеся неживыми бледные руки, покрытые синеватыми прожилками. Как обычно, на голову накинут капюшон, под которым сверкает звездная бесконечность, подменяющая Безликому лицо. Все как обычно. За исключением того, что перед Безликим в воздухе висит толстенная книга в ветхом переплете. Страниц на шестьсот-восемьсот, не менее.

"Было бы неплохо полистать, если она с картинками," — меланхолично думаю я, не особо задумываясь над тем, что именно я сейчас думаю. — "Все лучше, чем снова тащиться незнамо куда и отгадывать незнамо что..."

– Ты находишься на пороге королевства Семи Порталов, — как обычно, Безликий напрочь игнорирует любые мои потуги на иронию. — Каждый портал — отдельный мир. Первоначально тебе будет открыт лишь один из семи. Пройдя первый — получишь доступ к следующему, и так далее до седьмого.

– А какова... — я нарочито громко зеваю, — какова общая цель всего зтого мероприятия?

Вместо ответа Безликий вытягивает перед собой руки; висящая перед ним в воздухе книга раскрывается на середине, одновременно увеличиваясь в размерах до высоты моего роста, и я вижу... ну да, того самого Червя. Червь методично движется по кругу, откладывая сотни и тысячи яиц, вымазанных в чем-то подозрительно-желтого цвета. Только теперь он уже находится отнюдь не на Стадионе.

"А книжка-то все же с картинками..."

– Червь перенесся в зтот мир? — быстро спрашиваю я, одновременно пытаясь прикинуть, чем мне зто грозит.

– Наоборот, Созидающий, — в словах Безликого слышится едва уловимый намек на насмешку. — Королевство Семи Порталов является порождением Червя. И зто *ты* перенесся в его мир.

С громким шуршанием страницы книги начинают перелистываться, и я могу лицезреть бесчисленные колонны непонятных существ, шествующие через равнины, леса, болота... Мне становится слегка не по себе.

Не многовато ли картинок в зтой книге?..

– Червь находится в седьмом, последнем портале. Ты должен добраться до него и... найти способ остановить его. И знай: ни под каким предлогом ты не должен вступать в борьбу с теми, кто встретится тебе на пути. Однажды ты уже совершил ошибку — не повтори ее вновь...

Безликий начинает медленно таять, превращаясь в полупрозрачную дымку.

– Погоди, а книга тут с какого припеку? — успеваю крикнуть я.

– Я не могу оставаться здесь долго, — голос Безликого затихает на каждом произнесенном слове. — Ты найдешь ее в седьмом портале. Только прочтя книгу, ты сможешь победить того, кто будет противостоять тебе. Главное, помни — ты Созидающий! Что бы ни происходило с тобой — не...

Безликий исчезает, и книга исчезает вместе с ним. А потом часть одной из стен растворяется как по мановению волшебной палочки, и я понимаю, что Игра началась.

"Что бы ни происходило со мной — никого не уничтожать и пальцем не трогать? Ох, как мне уже надоел весь зтот треклятый пацифизм!.."

Пару раз чертыхнувшись для верности, я выхожу из комнатки и, за неимением лестницы спрыгнув с достаточно-таки приличной высоты, оказываюсь стоящим на каменной дорожке. Несущий пожухлые листья ветер. Багрово-красное небо и вздымающиеся к нему каменные колонны. Сферический зал, напоминающий колоссальных размеров колодец. Справа от меня виднеются три покрытые золотой змалью двери. Столько же слева. И вдали, на противоположной от меня стороне, скорее всего находится седьмая дверь — она загорожена невесть зачем поставленной стенкой. Невесть зачем — потому как стенку можно обойти с любого конца.

Безликий чего-то такое вещал насчет "того, кто мне будет противостоять". Ясно, что не Неверие. И не Червь — у него наверняка своих забот полно, кроме как со мной разбираться.

"И тогда кто..?"

Вздохнув, я отправляюсь в обход зала, дабы выяснить, какая из семи дверей открыта.

"Пройти через семь порталов-миров, отыскать зту чертову книгу, огреть ей Червя по башке, а всем прочим его прихлебателям устроить тотальный формат цз двоеточие... По большому счету, ничего особенно сложного. Бывало и хуже, в конце концов!.."

* * * * *

Спрятавшись на верхушке одной из колонн, я с любопытством наблюдаю за тем, как Игрок обходит зал, поочередно дергая за ручку каждой из дверей. Естественно, по закону подлости он начал обход не с того конца, и единственная открытая дверь окажется шестой по счету.

Я один, но меня больше, чем один. Гораздо больше. Я прикидываю возможности Игрока, и каждый из тех, кто есть я, прикидывает свои силы в предстоящей нам с ним схватке. Моя задача проста: либо не допустить Игрока к Червю, либо превратить его в орудие Хаоса. Попытаюсь претворить в жизнь сразу оба варианта — одно другому не мешает.

У нас, то есть у меня и у Игрока, есть одно сходство. Ему запрещено убивать меня, а мне нет смысла убивать его — погибнув, он воскреснет в своей реальности и снова вернется сюда.

Впрочем, мои жизненные принципы и не позволили бы мне убить его. Является ли зто его преимуществом?.. Я невольно ухмыляюсь. Скорее, зто является его трагедией.

...Наконец он дергает за нужную ручку нужной двери; что-то такое пробормотав себе под нос, он вступает в сферу телепортации и перемещается в первый по счету портал. Не теряя времени, я перемещаюсь следом за ним, и трансформируюсь в соответствующий облик для нашей первой встречи.

Портал Первый: Арена

Дверь открывается легко и без скрипа, и в глаза мне бьет ярчайший белый свет. Я зажмуриваюсь, выругиваюсь сквозь зубы и делаю шаг в свет.

А когда я снова открываю глаза, то обнаруживаю себя стоящим на посыпанной песком обширной арене. Вокруг арены возвышаются зрительские трибуны, разделенные на шесть секций. В одной из секций сгрудились волки, оттуда несутся подвывание и визг. Другая секция оккупирована какими-то зеленокожими уродцами с головными уборами, на индейский манер утыканными перьями. Третья занята едва уместившимися на скамьях одноглазыми великанами, которые, судя по мускулатуре, все свободное время посвятили бодибилдингу. Прочие трибуны я рассмотреть не успеваю.

Не успеваю, потому как прямо на меня, накренив книзу рогатую голову, мчится черный бычара, на спине которого восседает одетый в некое подобие доспехов орк. Орк выставил вперед руки в металлических шипастых перчатках, от каждой из которых отходит по длинному сверкающему лезвию. А подле меня в песок воткнут топор с двухметровым древком. Отличное оружие. Если я смогу его хотя бы приподнять — зто уже будет достижением.

Хотя — тягать зтот топорик мне все равно не грозит. Так как, если следовать преподанному в ультимативной форме совету Безликого, я ни в коем случае не должен вступать в бой. Весело.

Я растерянно оглядываюсь по сторонам в поисках путей для отступления. Но дверь (или что зто вообще было!?..), через которую я вступил в первый портал, исчезла без следа, и на арене нет ничего, кроме быка, орка, топора и моей растерявшейся персоны.

Я резко отпрыгиваю вбок и перекатом через голову поднимаюсь на ноги — бык многотонной торпедой проносится мимо, обдавая меня выбиваемым копытами песком, и правящий им орк издает разъяренный рев, больше напоминаю-

щий разъяренное хрюканье.

"Может, забросать их пригоршнями песка? Песок попадет быку в глаза (хммм, ну и глаза же у него, слепая ярость без тени разума!..), он споткнется или еще что, орк загремит с него вверх тормашками, а потом..."

Развернувшись, бык снова мчится на меня, и только тут до меня доходит, что я поневоле принимаю участие в гладиаторских боях на манер корриды.

"Хотелось бы знать, на кого сделаны ставки? На меня или на эту верховую парочку?.."

Ослепить быка песком? Не знаю, как там насчет быка, но песок попал в глаза мне — и глаза начинают неприятно слезиться. За мгновение до того, как приблизившийся бык должен поднять меня на рога, я опять отскакиваю. И решаю применить единственную тактику, которая приходит мне на ум в сложившейся ситуации.

Тактику изматывания противника бегом, разумеется. Не слишком благородно, зато практично.

Наверное.

* * * * *

Глядя на улепетывающегося со всех ног Игрока, я с трудом удерживаюсь от смеха. А ведь существуют такие состязания, как отловить мечущуюся по загону курицу, не пользуясь ничем другим, кроме как собственными руками... Нет, отлавливать мечущегося по арене Игрока, сидя на быке, может статься чересчур утомительным.

Задача требует упрощения — и я встаю на спине быка, приготовляясь к прыжку.

* * * * *

"Зрители" многоголосо визжат, воют и улюлюкают. Не рассчитав, орк приземляется в метре от меня и кубарем катится по песку, пытаясь затормозить торчащими из металлических перчаток лезвиями. В следующее мгновение он поднимается на ноги и срывает с головы забившийся песком шлем.

– Не беги от меня! Если ты не трус, то выйди со мной на честный бой! — героически хрюкает он.

– Можешь считать меня трусом, разрешаю, — я пячусь, прикидывая, куда теперь ринется оставшийся без ноши бык, и меня совершенно не прельщают философские диспуты с орком насчет истинной доблести. — И вообще, все вопросы насчет моей трусости адресую к Безликому. Может, видел — такой хлыщ в красном плаще, со звездами заместо физиономии.

Я плачу горючими слезами. В том смысле, что обилие попавшего в глаза песка превысило всякие допустимые пределы. Отойдя от орка на вполне приличное расстояние, я поворачиваюсь лицом к быку, готовясь к очередному гимнастическому кульбиту под кодовым названием "избеги рогов".

Но бык вдруг резко тормозит, упершись всеми четырьмя копытами в песок. И яростно мычит, удачно попадая в тональность к завывающим с трибуны волкам. И замирает на месте, стегая себя хвостом по вздымающимся бокам.

– Счастливого пути и до встречи, — я оборачиваюсь на непонятно почему сдавленно звучащее хрюканье и вижу, как фигура орка деформируется, превращаясь во что-то, лишь отдаленно напоминающее человеческие пропорции.

– Я не дерусь с трусами — у меня несколько иные принципы жизни, — добавляет *оно*, и я проваливаюсь в пустоту.

Вокруг меня нет ничего, кроме меня самого. А сам я кажусь себе прямоугольной головоломкой, верхняя плоскость которой, словно чешуей, покрыта разноформенными фрагментами. Одна шестая фрагментов только что исчезла — и открылось нечто похожее на карту некой местности. Но прежде, чем я успеваю рассмотреть себя, или головоломку, или себя как головоломку... В общем, не суть важно.

Не важно, потому как я уже выныриваю из пустоты на свет божий. И теперь я нахожусь на крепостной стене. И свистнувшая аккурат перед моим носом стрела со всей очевидностью факта указывает, что я оказался здесь в самый разгар осады.

Час от часу не легче.

Портал Второй: Крепость

Белые бельма глаз и провалившийся нос. Висящая лохмотьями продранная серая хламида. Обтянутый тугой зеленой кожей череп. Гнилые желтые зубья, больше напоминающие клыки. Длинные пальцы-крючья, оканчивающиеся пятисантиметровыми тонкими ногтями.

"Наверное, орк не смог вынести моей откровенной трусости и умер от огорчения, его отпели, закопали, он погнил пару недель, потом воскрес и теперь скитается в поисках того, кто стал причиной его преждевременной кончины..."

Н-да. Но зато логично.

"Орочий призрак" плавно приближается ко мне по воздуху, продвигаясь рядом с крепостной стеной. Я озираюсь вокруг, соображая, что здесь вообще происходит и каким боком меня сюда занесло.

Арбалетчики в круглых шлемах и белых балахонах с энтузиазмом насылают на головы защитников крепости рои коротких тяжелых болтов — им в ответ слаженно бьют две крепостные башни и одна замковая. В свою очередь башни, а заодно и крепостные стены, подвергаются разрушительному обстрелу со стороны катапульт осаждающих. Внутри крепости в ожидании скорого прорыва противника толпятся рыцарская конница, пикейщики и мечники, среди которых затесались крестьяне с серпами да косами, а также богатырского роста воины в позолоченных доспехах. А снаружи крепости сгрудились арбалетчики, мечники в белых мантиях с крестами и вооруженные пиками конные рыцари, неподалеку от которых тусуется толпа невесть во что одетого отребья с мотыгами, косами и прочими тяпками. Иными словами, осаждающие и обороняющиеся стоят друг друга, и трудно сказать, кто из них сможет одержать верх в грядущем после падения стен столпотворении. Вопрос в другом — что именно в этой всей кутерьме делаю я? Да еще и стоя на крепостной стене — поэтически выражаясь, аккурат между Сциллой и Харибдой?..

Призрак подплывает на расстояние метра в два и останавливается, хищно вперив в меня выпученные белки глаз. Я не спешу предпринимать что-либо. Я самоуверенно складываю руки на груди, я изображаю из себя верящего в свои возможности прожженого вояку... а заодно отчаянно молюсь на то, чтобы в меня не угодила какая-нибудь шальная каменная болванка с катапульты.

И еще мне любой ценой необходимо выяснить, какого черта здесь вообще происходит. Мир вертится вокруг меня, не давая вздохнуть и заставляя ежесекундно принимать решения, смысла которых я почти не понимаю и последствий которых я себе даже в кошмарном сне вообразить не смогу. Священная (или какая она там по степени важности) цель нахождения некой объемистой книженции отступает на второй план — сначала мне надо определить мое место в этой всей круговерти, проставить все точки над славной буквой i и в дальнейшем действовать по некому плану — а не с позиций козла, вломившегося в супермаркет в поисках кочана капусты.

Хорошее сравнение.

Почему бык остановился, увидев, что у меня из-за песка слезятся глаза? Почему орк отказался драться, когда я проявил трусость? Или я нахожусь в стране идиотов, или здесь есть какая-то взаимосвязанность. И если она есть, то я точно нахожусь в стране идиотов. И с каких небес или подземелий вылез этот полуразложившийся летающий призрак?!!

– Ты кто, птичка? — не дожидаясь, пока меня подстрелят стрелой или зацепят булыжником, я первым начинаю разговор.

– Нас-сколько тебе вашно с-снать это, человек? — по-змеиному шипит призрак.

Его левый глаз вываливается из глазницы, и он аккуратным движением вставляет его на место. Красавец.

– Чистое любопытство, поверь. Но, согласись, было бы бессчестно с твоей стороны, если бы ты накинулся на меня с кулаками, даже и не назвавшись и не поздоровавшись!

При слове "бессчестно" призрак вздрагивает, как от боли, и принимается отвечать едва ли не раньше, чем я успеваю закончить вопрос.

– Хорош-шо, человек, ты бу-

деш–шь с–снать зто, — призрак пожевывает иссохшимися губами. — Когда–то в прош–шлом я был великим воином, и враги обраш–шались в бегс–ство, едва завидя меня в с–срашении. Но однаш–шды и на меня с–сниссошел с–страх — зто с–случилось, когда... Не ваш–шно. Я побеш–шал — и был пос–сорно убит с–стрелой в с–спину. И как и вс–се те, кто бес–с чес–сти погибает на поле боя, я вос–сродился в теле, которое даш–ше и не принадлеш–шит мне. Оно с–стало оболочкой для моих с–страданий...

– Возможно, я в состоянии как–то помочь? — предлагаю я, сочувствуя не столько его истории, столько себя самому. Уши отвяли его шипение выслушивать.

С громким треском одна из крепостных башен раскалывается надвое, не выдержав удара каменным булыжником в основание, и я невольно морщусь. С беседой пора завязывать, и поскорее.

– Ты? Помочь?! Конеш–шно, ты мошеш–шь помочь мне, человек. Да будет тебе извес–стно, что я питаюс–сь шис–сненной знергией других с–сущес–ств — только одна она с–спос–собна поддерш–шать мои убываюш–шие с–силы и облегчить мои с–страдания. Я с–саберу твою знергию, человек. Но не вс–сю. Потому что ес–сли я с–саберу вс–сю твою знергию, то ты вернеш–шься назад в с–свою реальнос–сть. А мне бы хотелос–сь удерш–шать тебя в зтой. Ты будеш–шь обес–сдвишен, и ты с–станеш–шь мумией, у которой не ос–станетс–ся ничего ш–шивого, кроме рас–сума. Я надеюс–сь, что с–смогу подарить тебе вечнос–сть. Вечнос–сть телес–сно мертвой мумии, человек...

“Вечность..? Вечность в образе чего..?! Вечность в ....?!! Че–го?!!!”

Кажется, впервые с того момента, как стартовала моя борьба с Неверием, я чувствую некое подобие страха. Эдакий лижущий внутренности липкий страх, который, однажды возникнув, потом остается с тобой надолго.

“Куда девались зти долбаные ядра, почему в меня до сих пор ни одно не попало? Хочу срочно назад в мой мир!!!.. Почему здесь нигде нет кнопки Reset, Restart или, на худой конец, Load Game?!!”

Я мчусь по крепостной стене и, оглядываясь, вижу плывущего следом за мной по воздуху призрака.

– Полная неподвиш–шнос–сть. Никаких чувс–ств. Не будет ни с–срения, ни с–слуха, ни ош–шуш–шений. Только рас–сум. Медленно накатываюш–шее бес–сумие. Как тебе такая перс–спектива, *Игрок*?

“Так *оно* меня знает? Так *это* и есть “тот, кто будет противостоять мне”?.. Н–да, аминь и не поминайте лихом, я пал бесславной смертью за Порядок...”

Я едва не натыкаюсь на увенчанный черепом и увитый веревками деревянный столб, вертикально вывинчивающийся из каменной кладки стены передо мной. Мгновение спустя столб разворачивается в клубящийся фиолетовый зкран; в глазницах черепа загорается фиолетовый же огонь, а разошедшиеся веревки теперь уже напоминают ребра некого ископаемого животного.

– Ты вс–серьес–с с–собираеш–шься убеш–шать от меня, *Игрок*? — призрак выплывает изнутри фиолетовых клубов и зависает в неприятной близости от моей персоны. — Учти, я с–спос–собен к телепортации. И как бы далеко ты не убеш–шал, я вес–сде нас–стигну тебя.

– Круто! И откуда у тебя такие класс–ссные с–спос–собности? — интересуюсь я, с быстротой курьерского поезда соображая, как бы избежать обещанного “мумифицирования”.

“Быка остановили слезы в моих глазах. Глаза быка? слепая ярость. Слепая ярость... значит... нет, ладно. Орк — геройство, доблесть. Его остановила трусость. Призрак? Честь, пусть и извращенная. Он — зто извращенная форма его чести. Честь не нападет на того, кто бежит... Черт, ведь верно! Он до сих пор не атаковал меня сзади. И он пытается вывести меня из равновесия — чтобы я, перетрусив, ринулся на него врукопашную — вот тогда–то он и...”

Тем временем призрак что–то такое отвечает, одновременно подлетая все ближе и протягивая ко мне длинные костлявые руки. Ему косу в зубы — вылитая карикатура на Смерть получится.

Я поворачиваюсь к нему спиной.

– Можешь меня хоть обмумифицировать, чучело гниловастое, но драться с тобой я вовек не стану! — кричу я призраку через плечо. — И бегать от тебя — тоже. Я готов погибнуть без всякой чести, и потом стать призраком, как и ты. Будем летать вместе и воровать у каждого встречного его жизненную знергию. Как тебе подобная перспектива?

Вокруг меня свистят стрелы; когда они находят своих жертв внутри крепости, оттуда слышатся крики и стоны. Еще одна башня обрушивается вместе со фрагментом стены. Призрак не спешит нападать — и я оборачиваюсь...

Призрак исчез — вместо него на камнях стены остался лежать странного вида серый круг с выгравированным на нем красным крестом, на который наложен еще один красный крестик, помельче. Находясь в некотором недоумении, я тянусь и дотрагиваюсь до круга...

Вокруг меня нет ничего, кроме меня самого. А сам я напоминаю себе состоящую из множественных фрагментов головоломку. Только что исчезла еще одна шестая фрагментов, теперь открыта треть. Под фрагментами — рисованная карта какой–то местности. Должно быть, в центре зтой карты и указано местоположение книги, которую я должен найти.

Два портала позади — и я выныриваю из пустоты в третьем.

* * * * *

Телесная оболочка призрака медленно преобразовывается в новую форму, как до того телесная оболочка орка преобразовывалась в призрака. Аплодисменты Игроку. Как я и предполагал, он смог победить и орка, и призрака, составлявших воинство Храбрости. Чисто силовой рубеж, который уже пройден.

Отлично — теперь я представляю себе его возможности, а он получил некоторое представление о моих. Следующая моя форма, с которой ему доведется столкнуться, окажется уже чуток посложнее. Желаю удачи тебе, человек.

Она тебе понадобится.

Портал Третий: Болота

Обычный заболоченный лес, и вполне обычная тропинка, петляющая среди кочек и буреломов. Необычна только сама болотная вода — она ярко–красного кровавого цвета. Одержимый подозрениями, я нагибаюсь и, отодвинув разросшиеся подле тропы кувшинки, окунаю палец в воду. Пробую на язык и с отвращением сплевываю. Действительно кровь.

Привычно оглядевшись по сторонам, я отправляюсь вперед по тропинке. Даже странно — никто не пробует меня насаживать на рога, мумифицировать и прочее подобное. Одиноко даже как–то. Должно быть, все самое “интересное” еще впереди.

...*Оно* действительно оказывается впереди, и мое одиночество сразу же отступает куда–то в район пяток, где и остается трепыхаться, задыхаясь не столько от ужаса, сколько от попыток сообразить, чего делать дальше и есть ли смысл вообще хоть что–либо делать.

Навстречу мне по тропинке опрометью несется собачка. Мохнатая такая, знаете ли, черненькая. Метра два в холке и с двумя головами. Другими словами, типичная Баскервилей. Только похуже.

“Из чьего горячечного бреда ты прибежал сюда, песик?..”

Одна из двух голов Баскервилей омертвело свешивается набок, при каждом скачке подскакивая и со шлепком ударяя по выпирающим мускулам корпуса. Собака громогласно подвывает и повизгивает, и прихрамывает на переднюю лапу — приглядевшись, я замечаю, что лапа располосована снизу доверху. Хотелось бы знать, каков охотник, если такова жертва?..

Свернуть мне совершенно некуда — вокруг болота. Убегать смысла нет — тягаться в скорости с зтой псиной можно разве что на гоночном автомобиле. За долю секунды исчерпав все возможные варианты, я устрашающе ору во всю мочь легких (как раз в зтот момент собачка в очередной раз взвизгивает, и мой грозный вопль оказывается почти не слышен) и устремляюсь навстречу. А, будь что будет!..

...Нечто чешуйчатое мелькает в кровавой воде, и в следующее мгновение из

болота вздымаются три змеиные головы. Прощальный взвизг — и Баскервилей оказывается утянута под воду. Все произошедшее умещается где-то так в одну секунду.

Я останавливаюсь. Смотрю то на тропу, то на кровавую воду.

А еще через мгновение раздается всплеск, и я уже снизу вверх смотрю на гигантскую трехглавую гидру, нависшую надо мной.

"И чего, меня прямо так и съедят, и все?" — несколько отстраненно думаю я.

По желтой чешуе гидры струится кровь, и из ее раззявленных пастей доносится весьма отвратная вонь. Воняет, понятное дело, собачатиной.

– Ну? Ты не в музее, чтобы меня тут разглядывать! Или закусывай мной, или убирайся куда подальше!

Одна из голов гидры зевает, вторая сплевывает, третья длинным раздвоенным языком начинает ковыряться в зубах.

– Иди, человек, заклинательница ждет тебя, — наконец заявляет одна из голов, та, которая зевала.

– Тебя здесь никто не тронет — мы умеем отличить свою обычную пищу от всяких пришлых носителей Порядка, — авторитетно добавляет та голова, которая сплевывала.

– Тебя схаваешь — потом три ночи в животе бурчать будет, — подводит резюме третья, которая чистила в зубах. — Только поторопись — а то как бы тебя кто-нибудь из наших потенциальных жертв по ошибке не слямзил.

Я киваю — слов у меня как-то не находится. Я отхожу от гидры — и меня провожают три ее взгляда; обернувшись, я читаю в них полнейшее равнодушие ко всему тому, что я собой представляю и что со мной в дальнейшем может приключиться.

Раньше мне казалось, что я что-то начинаю понимать. Теперь мне кажется, что я уже ничего не понимаю. Особенно учитывая то, что я, думается, догадался, из мира какой игры происходит этот песик, а также из мира какой игры происходят гидра и болота. Но догадавшись об этом, я запутался окончательно. Или, может, мои догадки в корне неверны?.. Система есть — но я никак не могу ее осознать.

...Через полчаса я безо всяких происшествий, если не считать дважды замеченного шевеления кувшинок около тропы и единожды слышанного чьего-то предсмертного вопля, добираюсь до острова, который, судя по всему, и является целью моего нынешнего путешествия.

* * * * *

Человек ступает на остров, и я благожелательно улыбаюсь ему. Он выглядит сильно измотанным, этот человек, и чувствую, как во мне поднимается теплая волна сострадания к нему.

Он останавливается, не доходя до меня нескольких шагов, и пытается напустить на себя бравый вид. Дескать, все мне нипочем, со всем я справлюсь. Жалкое зрелище.

– Добро пожаловать на мой остров, Игрок, — мягко говорю я ему, и снова улыбаюсь. — Ты ищешь телепортационный выход, который перенесет тебя в следующий портал? Видишь дверь позади меня? Она ведет в подземелья. Любой другой, пройдя за нее, будет обречен вечно скитаться в подземных лабиринтах, не видя света. Но если туда ступишь ты — то перенесешься в следующий портал.

– Ты помогаешь мне или готовишь очередную ловушку? — недоверчиво спрашивает человек. — Да, и кстати, мы не представились. Точнее, мне представляться незачем — ты и так в курсе. А вот что по поводу тебя?

* * * * *

Заклинательница (ведь так назвала ее гидра?) оправляет одной ей заметные складки на своем роскошном одеянии. Красная мантия с отделанными золотой тесьмой обшлагами широких рукавов и вышитым сине-золотым узором на животе. Высоченный красно-золотой колпак на лишенной волос голове. Бледное, точнее — совершенно белое лицо с черными прорезями глаз и кроваво-алыми губами. Она относится к разряду тех женщин, для которых не существует понятия возраста. Ей можно дать и двадцать, и пятьдесят. Ее нельзя назвать привлекательной, ее нельзя назвать некрасивой. Что-то среднее между мраморной статуей архиепископа и уличной красоткой.

И, если следовать моей логике, то в действительности она является неким странным аморфным существом, которое до того превращалось в орка и призрака. Абсолютно согласен — клинический бред. Но в полностью бредовых ситуациях клинический бред, как правило, оказывается единственно верным объяснением.

* * * * *

– Я — посланница любви, — говорю я, и тихо смеюсь, наблюдая за происходящей на лице Игрока сменой эмоций. — Но, конечно, не плотской любви. Любви к другим. Сострадательной любви. Мне страшно подумать о тех испытаниях, с которыми ты столкнешься, если пройдешь в следующие порталы. И та боль, которую я причиню тебе, происходит лишь от любви к тебе, человек. Помни об этом.

Я отступаю на шаг, и передо мной раскрывается зеркало порождения — фиолетовый экран с вьющимися по ободу змейками молний. Похожий экран был для призрака устройством телепортации. Я произношу слова заклинания — и из экрана на траву острову ступает...

* * * * *

Минотавр крупнее меня раза в четыре. В руке он сжимает молот соответствующих его пропорциям размеров. На обхватывающем талию золотом поясе изображен не менее золотой череп.

Прежде, чем я успеваю сообразить, что к чему, минотавр взмахивает молотом, и ко мне устремляется огненная дорожка. Увернуться я не успеваю.

* * * * *

...Обгорелый сгусток боли, корчащийся на траве, и есть Игрок. Магический минотавр исчез, выполнив свое предназначение, — как только потребуется, я вызову следующего.

Плавным движением руки я отправляю к Игроку склянку со светло-фиолетовой жидкостью. Она повисает перед его лицом (если, конечно, *это* можно назвать лицом).

– Выпей — эликсир облегчит твои страдания, — с жалостью в голосе говорю я.

Он с трудом дотягивается до склянки и, сорвав пробку, жадно подносит ее к губам.

Он выпивает содержимое склянки, и все ожоги исчезают. Он, едва веря в свое чудесное исцеление, поднимается на ноги — а из фиолетового экрана уже выступает следующий минотавр. И снова он не успевает увернуться. И снова он корчится на траве, и снова я из сострадания посылаю ему фиолетовую склянку с исцеляющим снадобьем.

– У нас впереди сколько угодно времени, человек, — улыбаясь и искренне жалея его, говорю я. — Минотавр — огонь — боль — исцеление. Ты отказался от вечности лишенного тела разума — так ты получишь вечность боли! Боли, даруемой тебе из сострадания, человек.

Хотелось бы знать, как он вывернется теперь.

* * * * *

Если Безликий сейчас наблюдает за мной и если он полагает, что я одержим размышлениями о том, как бы справиться с каким-то там Червем и навести Порядок в королевстве Хаоса, то он глубоко заблуждается. Все мои желания сводятся к одному: дотянуться до склянки с фиолетовым пойлом, выпить ее до дна и облегчить боль. Вам никогда не приходилось гореть заживо? Если да, то вы меня поймете. И еще девка эта непонятнолетняя, смотрит на меня с состраданием... Отвращение берет...

Стоп... отвращение?..

Я собираю в комок остатки воли — мне это удается без труда, так как собирать уже практически нечего. Я дотягиваюсь до склянки и со всей силы отталкиваю ее подальше от себя, демонстрируя при этом максимум отвращения.

– Если хочешь, пей сама эту гадость, — хриплю я; склянка ударяется об землю и со звоном разбивается, — а мне, знаешь ли, вкус не нравится...

Окончание фразы можно было и не договаривать — заклинательница окуталась облаком фиолетового дыма и исчезает. При этом ее формы искажаются, и я вновь вижу нечто аляповатое и нечеловеческое.

Хмм. Теоретически, это можно считать победой. За одним лишь маленьким исключением — я по-прежнему

остаюсь обгоревшим, а "лечиться" уже нечем.

"Черт... И не такой уж отвратный вкус был у этой жидкости, однако..."

Я кое-как доползаю до двери, ведущей в подземелья. Перечень моих ощущений исчерпывается одним общим понятием — боль. Превозмогая дурноту, я тяну дверь на себя; как только она отворяется, мне навстречу ударяет поток ярчайшего белого света, и я проваливаюсь в пустоту. И еще одна шестая головоломки оказывается открытой.

И когда я оказываюсь в четвертом по счету портале, то боли уже нет, и я вновь живехонек и здоровехонек. Чего нельзя сказать о том мире, в котором я теперь нахожусь.

Портал Четвертый: После огня

Выжженная изрытая воронками земля без намека на растительность, тянущаяся на все четыре стороны света. Небо затянуто сплошными пылевыми облаками, не содержащими ни единого разрыва, через который могло бы проглянуть солнце. Освещен только раскинувшийся вдалеке город; падающий на него свет проливается словно бы из ниоткуда. Город же служит единственным источником света для всей округи — иначе я бы оказался в кромешной тьме.

Я стою где стою, ожидая, пока зрение адаптируется к новым условиям освещенности. Заодно обмозговываю факты и пристыковываю их друг к другу.

"Да, к слову, а где Безликий?" — внезапно возникшая мысль тут же выпячивается на первое место по значимости, оттесняя все прочие. — "Вечный советчик, который только советом помочь и может? И куда девалось вездесущее Неверие, которое вечно встревало при каждом удобном случае?.."

– Безликий! — кричу я, сложив ладони рупором. — Безлииикиий!!! — и уже гораздо тише прибавляю некое короткое выражение, которое детально характеризует мое текущее отношение к носителю Равновесия.

И едва я отнимаю ладони ото рта, как земля вспучивается прямо у меня под ногами. Потеряв равновесие, я падаю на спину, а надо мной вырастает нечто. Именно нечто. Напоминает цветок кактуса, оснащенный утыканной зубами пастью и парой дюжин красноватых глазок с черными зрачками по краям лепестков.

"Не зови Безликого, а то как бы что-нибудь безликое на свет не повылазило," — невпопад думаю я, лихорадочно перебирая руками с твердым намерением отползти от этого откровенно плотоядного существа как можно дальше.

"Кактусоцвет" шипит, в точности имитируя вскипевший чайник, и молниеносным движением устремляется ко мне. Дальнейшее происходит с калейдоскопической быстротой.

Откуда ни возьмись возникает рой серых человекоподобных привидений с развевающимися волосами. Они впиваются в растение (или кто он там по национальности) и принимаются с чавканьем высасывать из него сок; кактусоцвет извивается, но противопоставить им ничего не может. Лепестки увядают и чернеют; несколько капель кактусиного сока падают мне на руку, и я подскакиваю как ужаленный — сок обжигает.

Как только растение распадается на труху, привидения исчезают, взмыв к небу. А потом я открываю рот от изумления, увидев того, кто, собственно, этих самых привидений наслал.

Вам никогда не приводилось лицезреть вампира в виде огромной летучей мыши, с шеи которого бы свешивался инкрустированный драгоценными камнями огромённый соборный крест? Нет, если я и свихнулся, то еще не до такой степени, чтобы видеть галлюцинации в период бодрствования.

– Кажется, я успел вовремя, — шепчущий голос вампира напоминает шелест ветра. — Еще немного, и ты пошел бы на завтрак мутировавшей орхидеи. Согласись, то была бы незавидная участь.

– А-хм-н-да-ну-в-общем-согласен. Спасибо, — заплетающейся скороговоркой бормочу я, одновременно замечая, что по клыкам вампира стекает желтоватый растительный сок.

Получается, привидения выпивают кровь других существ, после чего она передается вампиру?! И с помощью чего он их насылает? Уж не с помощью ли приторoченного к шее соборного креста?!!

Да, между прочим, так это была орхидея, а не кактус? Хмм. Вряд ли мне светит карьера ботаника, однако...

– Не стоит благодарности, — крест на шее вампира начинает сам собой подниматься, нацеливаясь на меня. — Мне просто не хотелось, чтобы ты погиб от какой-то задрипанной орхидеи и вернулся в свою реальность.

Крест вздрагивает, и из его верхней части выплевывается рой головастикоподобных серый теней, которые устремляются ко мне, быстро увеличиваясь в размерах. Я хватаю подвернувшийся под ногу булыжник и замахиваюсь для удара. Конечно, я ни в коем случае не должен начинать убивать, разрушать и прочее такое — но вряд ли это относится к привидениям-кровососам...

* * * * *

И как этот тормоз умудряется каждый раз выигрывать? Ну кто замахивается на эфемерных бестелесных привидений в совершеннейшей степени материальным осколком гранита? Разумеется, гранит проходит насквозь, и привидения впиваются в Игрока; теплая человеческая кровь вливается в мои вены, и я чувствую наивысшее наслаждение, какое только может быть доступно в этом мире... Конечно, как только я превращусь в иную форму, кровь уже не будет казаться мне столь сладостной — но я привык пользоваться каждым мигом, который способен даровать счастье и удовольствие.

Насытившись, я отзываю привидений. Игрок, шатаясь, падает на колени; он все еще жив, как мне того и хотелось, но двигаться уже не в состоянии.

Пора с ним заканчивать. Все-таки, мы уже в четвертом портале, а их не бесконечное количество.

Несколькими взмахами перепончатых крыльев я приближаюсь к Игроку; мой полет бесслышен, но он ощущает колебания воздуха и поднимает глаза. Тогда я прокусываю себе плечо, и кровь, смешавшаяся *его* и *моя* кровь, начинает стекать по моей темно-коричневой коже.

– Отпей, — шепчу я, и мой шепот подобен шелесту ветра в вершинах деревьев; хотя, разумеется, на темной земле деревьев уже давно как нет. — Отпей моей крови, и ты обретешь бессмертие.

– Какой-нибудь пароль типа IDDQD, что ли? — бормочет он, насилу фокусируя на мне мутный взгляд и подобно маятнику раскачиваясь из стороны в сторону.

"Чего?.."

– Ты не понимаешь, — я решаю пропустить непонятное мне высказывание мимо ушей. — Ты обретешь бессмертие в обоих реальностях, в этой и в своей. Из любви я жертвую тебе свою... нашу кровь. Не отвергай моего дара — или я сделаю из тебя зомби, рабски подчиняющегося каждому моему слову!

Так, и пусть мне кто-нибудь объяснит, почему он теперь-то ухмыляется?!..

* * * * *

– Кровь — это здорово, — философски изрекаю я, борясь с накатывающей на меня из-за потери крови дремой и икая. — Я... всегда любил кровь. И я -ик!- алчу твоей крови. Вот. И вообще -ик!- всей крови, которая в тебе есть... Вот. Так что не пожертвуешь ли ты -ик!- мне всего себя, ты,... -ик!-.., мышка летучая? Будь так добра, мышка, — меня... вот честное слово даю... зам-ик!-учила жажда. Вот. -Ик!.

Вампир воет в бессильном гневе и отшатывается назад, как обычно, сразу же начиная менять форму. А меня вдруг обжигает электрический разряд — как если б я не стоял на коленях на грязной обожженной земле, а сидел бы на комфортабельном электрическом стуле, в тепле и уюте, и миловидная леди в форме включала бы подачу напряжения... Господи, о чем я думаю...

Я проваливаюсь в пустоту, означающую очередное перемещение. Должно быть, в меня ударило молнией, или чем-то таким, во всем ей аналогичным (хотя и непонятно, откуда ей взяться — облака ведь пылевые, а не штормовые). Головоломка открывается еще на одну шестую — теперь остается всего лишь две трети, и потом я буду

знать, где закопана эта чертова книга.

Не понимая системы, я понял систему. Каждое воплощение оборотня (условно назовем его так) ведет себя, исходя из некой эмоции, или жизненной концепции, или добродетели... Да, наверное, добродетель — верное слово. Например, для заклинательницы то было сострадание. Для вампира — готовность принести себя в жертву... А дальше уже справляться с воплощениями оборотня не составляет проблем. Главное — выяснить, какова очередная добродетель. И затем сделать нечто, что будет ей полностью противоположно. Сострадание — отвращение. Жертвенность — алчность. Получается, что залезши в ярмо добродетельности, оборотень теперь и сам должен действовать согласно ее законам...

И все же — неприятно было бы ошибиться в случае с вампиром. А ну как он действительно дал бы мне упиться этой треклятой кровищи!.. Но с другой стороны — тогда бы я выяснил, какое именно "бессмертие" он мне сулил. Любопытно же, в конце концов...

И где этот Безликий, чтоб его!!..

Портал Пятый: Радуга

Густолиственный лес и петляющаяся среди подножий деревьев едва заметная тропинка. Вдалеке за лесом виднеется радуга, и я неторопливо направляюсь к ней, всей грудью вдыхая свежий и немного пряный воздух. Даже странно — после болот и выжженных земель оказаться в прекрасном лесу и слушать пение птиц, а не пение стрел и вой волков. Идиллическую картину портят разве что непонятные то ли человеческие, то ли кошачьи физиономии, то и дело мелькающие среди деревьев. Впрочем, пока их обладатели не предпринимают попыток на меня напасть, мне нет до них дела.

В синем без облачка небе пролетает жар-птица величиной со страуса-переростка. Как и я, направляется к радуге. Вот и гадай, хороший это признак или дурной.

...Я почти не удивляюсь, когда навстречу мне из зарослей выходит белый как снег единорог. Приблизившись, единорог припадает на передние колени, вполне явственно предлагая вскарабкаться ему на спину.

– А думаешь, у нас это получится? В смысле — без седла? — осторожно спрашиваю я — потому как мало ли какую пакость могло замыслить это благородное животное.

Единорог нетерпеливо встряхивает гривой, и сей же час сзади слышится треск ломаемых кустов. Я оборачиваюсь и вижу некую синешерстную тварь о двух пантерьих головах, выпрыгивающую на тропинку.

– Тоже хочешь предложить себя в роли ездовой лошади? — я на всякий случай подхватываю лежащую у тропы дубовую ветку и для устрашения выполняю ей пару фехтовальных взмахов.

Ответом мне служит глухой рык твари, скачками устремляющейся по тропинке в мою сторону, и еще более нетерпеливое ржание единорога.

– Да, лучше смотаться, — соглашаюсь я с мнением единорога, выбрасываю явно бесполезную палку и, забыв про всякие седла, вскакиваю ему на спину.

...Двухглавая кошкотварь вскоре отстает, оставляя меня в размышлениях по поводу того, что среди порталов явно завелся свихнувшийся хирург, прививающий каждой кошке и собаке по две головы, а затем откармливающий их протеином до слоноподобных размеров. Единорог мчится едва ли не скоростью ветра — и я чувствую себя как на американских горках. Разве что укачивает поменьше — единорог что по заасфальтированной трассе скачет, не спотыкаясь о коряги и кочки. Само собой, направление движения — радуга.

* * * * *

Я стою на опушке леса, и когда появляется Игрок верхом на моем единороге, я принимаю самую соблазнительную позу, какую только могу выдумать. Выставленное из-под бархатного серого плаща обнаженное колено. Откинутый назад капюшон с золотой вышивкой — и свободно спадающие на плечи черные волосы. И достаточно. Потому как узкая талия и вполне распознаваемая под слегка натянувшимся плащом грудь и без того являются неотъемлемой частью моей текущей формы. Конечно, все это не обеспечит мне победы в грядущем поединке — однако лишняя сексуальность в присутствии мужчины никогда не помешает.

Единорог останавливается в нескольких шагах от меня и опускается на колени; Игрок соскакивает на траву.

– Привет, оборотень, — бодро заявляет он. — Какая добродетель на сей раз? Только, пожалуйста, давай обойдемся без поджаривания меня на медленном огне и без предоставления мне возможности упиться моей же собственной крови, предварительно из меня высосанной. Да, кстати, сейчас ты очень привлекательно выглядишь. И эта аккуратно выставленная из-под балахона ножка... Не будь ты недочеловеком — пригласил бы тебя на вечеринку, на дискотеку, на оперный концерт, — он с напускной критичностью озирается вокруг, — или на пикник, все равно здесь наверняка больше пойти некуда.

Я смеюсь его шутке, и он с удовольствием смеется вместе со мной.

– Да, и между прочим, что у тебя с глазами? — добавляет он. — Они какие-то...

– Как и все провидицы, я слепа. Мне не нужны глаза — ведь можно видеть и разумом, — я знаком подманиваю единорога, и когда он приближается, удобно облокачиваюсь о его круп.

Игрок недолгое время размышляет над моими словами, затем закрывает глаза и поводит головой из стороны в сторону, как бы имитируя видение разумом.

– Круто. Местами полого. У меня не получается, — резюмирует он наконец. — А чего ты еще можешь, кроме как видеть... хмм... разумом, устраивать мягкие кресла из единорогов и демонстрировать различные части своего... м-да... тела?

– Я могу видеть истину, — нисколько не лукавя, отвечаю я. — И моя добродетель — честность. Ты можешь спросить меня о чем угодно — я дам тебе честный ответ.

– Не очень-то верится, однако! — Игрок подбочнивается и хмурит брови, старательно изображая активный мыслительный процесс. — Эзз... Кто ты на самом деле?

– Оборотень, ты же сам сказал. Орк, призрак, заклинательница, вампир и провидица — мои воплощения. Только пойми правильно — превратившись, скажем, в орка, я обладаю теми же способностями, что и орк, и никакими другими. Я полностью копирую сущность каждой моей новой формы.

Единорог фыркает, и я начинаю ласково поглаживать его по шее. Мне нравится единорог — мы с ним составляем отличную пару. Я слепа — а он владеет магией ослепления.

– Ммм... А ты можешь показаться в своем настоящем облике?

– Извини, но не могу, — я вольготно потягиваюсь, и с удовольствием отмечаю фокусировку взгляда Игрока на контурно обрисовавшемся при этом сексуально-привлекательном фрагменте моего нынешнего тела. — Это закон моей расы — мы никогда не пребываем в своем истинном облике более нескольких секунд и никогда не показываемся в нем другим. И, к слову говоря, тебе чем-то не нравится мой настоящий облик? — я лучезарно улыбаюсь.

– Да нет, ну почему же, — быстро отвечает Игрок, при этом едва заметно краснея; моя улыбка становится еще шире, и от этого он краснеет еще больше. — Оставайся как есть, так даже лучше... Черт... Ладно, скажи лучше, зачем нужна эта книженция, про которую мне Безликий, он же носитель Равновесия, все уши протрещал?

– Она зовется Кодекс Величайшей Мудрости. В ней записаны все добродетели в том виде, как они должны быть.

– А ты, воплощаясь в кого ни попадя, эти добродетели искажаешь?

– Нет, зачем! — я смеюсь, и единорог, вторя моему смеху, издает звонкое ржание. — Все не так и все проще. Я привлечена Неверием в этот мир, чтобы помешать тебе достигнуть Червя. И семь порталов, через которые ты проходишь, организованы по принципу восьми добродетелей, слагаемых из трех элементов — храбрости, любви и истины. Поверь — я передаю эти добродетели в буквальном виде, нисколько не искажая.

– Не особо заметно...

Ага, он проявляет первые признаки сомнения!

– Ты верно определил, что закли-

нательница — это сострадание. Антипод сострадания — отвращение, и стоило тебе проявить его, как она отступила. Если бы эти добродетели были всего лишь маской, неужели бы подобное случилось? Минотавр бы вечно поливал тебя огнем!

– Угу. Таким состраданием клопов да тараканов морить можно — дескать, вот вам пища с отравой, кушайте за упокой собственной души! Причинить боль, чтобы дать себе возможность посострадать? Это не сострадание, зто издевательство в извращенно-садистской интерпретации!

– Верно. Ведь в основе своей я — зло. Возьми самые благие принципы, дай их самым злым существам во вселенной — и они станут творить зло, руководствуясь благими убеждениями.

– Стоп. Ты признаешь, что ты — зло?

Единорог, устав от нашего разговора, принимается пощипывать траву у себя под ногами.

– Конечно, признаю. Но что есть зло? И что было бы добро без зла? Что был бы ваш хваленый Порядок, если бы не было Хаоса? Упорядоченность ведет к закостенелости, к консерватизму, к смерти. Все новое происходит от Хаоса. Или, по-твоему, откуда берутся новые игры, откуда происходят новые жанры? Уж не от желания ли все упорядочить? — видя замешательство Игрока, я вновь начинаю улыбаться.

– Но...

– И прими к сведению, кстати, что Безликий — совсем даже не поборник Порядка. Он дерется с Неверием, пока оно побеждает. Если верх начнет одерживать Порядок — он перейдет на сторону Неверия. Для него главное — равновесие, и ничего кроме равновесия.

Игрок начинает прохаживаться из стороны в сторону, заложив руки за спину и периодически косясь в мою сторону. Явно вынашивает очередной вопрос. Ну, давай, давай, голубчик...

– Я не могу сражаться с тобой, — он останавливается напротив меня, — потому как вступив с тобою в драку, я вступлю в драку не с Хаосом, которым ты являешься, а с Порядком, которым ты прикрываешься, как щитом?

– Снова верно. И после этого ты сам превратишься в Хаос, а я стану лидером Нового Порядка.

– А... — похоже, Игрок уже окончательно сбит с толку.

– А Червя, через которого происходит возвращение пожранных миров, ты можешь расценивать как основоположника новых жанров и вообще всего нового, что может происходить в мире компьютерных игр. И после этого ты решишься бороться с новизной? Со мной? С Неверием? С Червем? Не лучше ли оставить все как есть? Мы отыщем компромисс. Разве это не идеальное решение? Или ты не хочешь компромисса, человек, а предпочитаешь бессмысленную войну? Кстати, почему, как ты думаешь, за все время путешествия по порталам тебе ни разу не являлся Безликий? Уж не потому ли, что страж Равновесия боится столкнуться в разговоре с нами двумя за раз, с тобой и мной? Не потому ли, что в таком случае ему придется признать мою правоту — ведь он, как и я в моем нынешнем воплощении, неспособен лгать?..

Все сказано. Что бы он не предпринял дальше, зерно сомнений мне в него заронить удалось.

– У меня нет желания вдаваться в долгие измышления по поводу того, что в твоих словах истинно и что нет, — Игрок усердно трет лоб. — Как бы то ни было — сначала я найду книжку и выясню отношения с вашим хваленым Червем. А потом уже буду разбираться, что к чему. Логично? — он усмехается. — Сам знаю, что не логично. Ну и черт с ним. Так, где здесь ближайший телепортационный вход-выход? Ты истина и честность — следовательно, не можешь не подсказать.

Я грустно и немного томно вздыхаю. Похоже, только такие упертые раздолбаи, как он, и могут выживать в подобных ситуациях, да еще и продолжать действовать по заранее очерченному для себя плану. Еще разок потянувшись, я отхожу от единорога.

– Что ж, счастливого пути тебе, человек, — и я взмахиваю ладонью, выпуская на единорога облако зеленого тумана; единорог громко чихает и пятится назад, тряся головой. — Встретимся в следующем портале!

Он пробует что-то ответить — но прежде на него опускается радуга, и произносимые им слова гаснут в ее семицветном переливании, и цвета радуги в точности соответствуют семи добродетелям. Я благожелательно улыбаюсь ему вслед — а позади меня по траве катается ослепший единорог, и вокруг его головы клубится смертоносный зеленый туман.

– Только не забывай, что я есмь зло, и я есмь Хаос, — почти нежно шепчу я, и улыбка блуждает по моему лицу.

* * * * *

Последнее, что я успеваю увидеть, проваливаясь в пустоту телепортации, — это растворяющаяся в радужном сиянии чарующая улыбка провидицы и недвижно лежащий на траве мертвый единорог.

Открывается еще один фрагмент головоломки — скрытой остается лишь самая середина. А потом приходит свет. И я нахожусь в шестом портале. И когда на меня, размахивая булавой, бросается двухголовый стальной гигант, я посылаю куда подальше навязанный мне Безликим мораторий на уничтожение слуг Хаоса и, перехватив его руку с булавой, банальной подножкой опрокидываю его на спину.

Возможно, она лгала от первого слова до последнего. Возможно, мне заготовлена еще одна ловушка, и как раз сейчас я в нее попадаюсь. Но я устал быть марионеткой советов Безликого и козлом отпущения для прихвостней Хаоса. Все возможно — но если я есмь Порядок (или носитель Порядка, не суть важно), то мне пора бы начать самому определять свои решения. И пусть мне потом придется за них отвечать по всем статьям местного УК, но это будут мои решения.

Вылетевший из коридора объятый пламенем пернатый хищник, сильно смахивающий на орла по форме клюва и на кукушку по расцветке оперения, деловито устремляется ко мне с недвусмысленным намерением заклевать до смерти или причинить какой иной телесный ущерб. Однако он недооценивает всю разрушительную силу такого нестандартного приема, как удар близстоящей табуреткой по шее.

Я в библиотеке, среди уставленных книгами стеллажей, и в воздухе витает запах пыли и старой бумаги. Из помещения, где я нахожусь, отходит несколько коридоров. Не раздумывая, я вбегаю в тот, который ближе всего. Думать надоело — пришла пора действовать. А там будь что будет, и хоть трава не расти.

Портал Шестой: Библиотека

Мне недолго приходится плутать по коридорам — вскоре я, удачно проведя несколько стычек, вбегаю в обширную комнату, и посредине ее стоит волшебник. Во всяком случае, его внешний вид в точности соответствует тому, как обычно рисуют волшебников. Длинная белая борода, синий балахон с красной подкладкой, красные сафьяновые сапоги. Единственное отличие — отсутствие посоха. Он держит руки перед собой, и между его ладоней, словно бы привязанный к ним голубыми всполохами, мерцает и искрится голубой шар.

– И еще раз приветствую тебя, Игрок, — начинает он. — Время слов прошло. Ты все же решил продолжить свою никчемную борьбу. Пусть так... У меня есть понятие чести — и поэтому я заранее предупреждаю о том, что ожидает тебя. Кроме того, я справедлив — и поэтому я не стану убивать тебя или причинять тебе боль. Вместо этого я превращу тебя в ледяную статую. Возможно, лед охладит твой пыл и позволит трезво взглянуть на вещи.

Я молча выслушиваю его тираду, попутно смещаясь поближе к напольному зеркалу, стоящему у стены между стеллажей. И когда замораживающий шар, вспорхнув с ладоней волшебника, устремляется ко мне, я уже стою непосредственно перед зеркалом.

Я приседаю — и шар, отразившись, летит назад к волшебнику. Изумление прорезается в зеленых глазах волшебника — и застывает недвижной ледяной маской.

Помнится, эту тактику применил некто по имени Брэндон в финале первой части Легенды о Кирандии. Надо знать и почитать классику, старик!..

Из коридора в комнату вламывается сразу три кентавроподобных кабана; из их туловищ растут руки, и в одной руке — меч, в другой — щит в виде

солнца. Нисколько не собираясь устраивать с ними потасовку, я едва ли не прыжками подскакиваю к ледяной статуе волшебника и пинком разбиваю ее на тысячи ледяных осколков.

Пустота. Пространственное перемещение. Исчезает последний фрагмент на поверхности головоломки, и я узнаю точное местонахождение книги.

...Несущий пожухлые листья ветер и багрово-красное небо над головой. Сферический зал, с которого началось мое путешествие. Позади меня — шесть дверей, распахнутых настежь, три слева и три справа. А я стою перед последней, седьмой дверью, за которой находится последний, седьмой портал, и хохочу до коликов. Да, конечно же. Если верить карте-головоломке, то книга находится в седьмом портале, сразу за входом. Идиотизм, возведенный на пьедестал нормальности.

Не прекращая хохотать, я распахиваю седьмую дверь. И никакого слепящего света, никаких телепортаций — я просто ступаю на усыпанную опавшими листьями почву, и в десяти шагах передо мной лежит та самая толстенная книга, и над ней стоит огромный четверорукий краснокоже-толстокожий демон.

– И в седьмой раз приветствую тебя, Игрок, — рокочет он, и его желтые клыки обнажаются в зловещей гримасе. — Фокус с зеркалом — неплохо придумано и отлично исполнено. Однако на сей раз шутки кончились. Никаких заигрываний — я просто убью тебя, и ты вернешься назад в свою реальность. Но прежде — знай. Все сказанное провидицей — истина. А теперь умри.

– И тебе того же блага желаю! — я сломя голову бросаюсь на демона, который, судя по мускулатуре, может раздавить меня одним мизинцем. Ну да посмотрим.

Портал Седьмой: Книга

Демон запрокидывает голову и ревет, потрясая всеми четырьмя руками и топая ногами, и по децибельной громкости его рев можно сравнить разве что с горным обвалом. Меня отбрасывает назад, и внутри словно бы что-то надламывается. Морщась, я тяжело поднимаюсь на ноги.

– Возможно, тебе будет интересно узнать, что сейчас я являюсь аватарой повелителя страны вечной войны, — разглагольствует тем временем демон. — Среди всех обличий, с которыми тебе пришлось бороться, это — сильнейшее.

Демон снова ревет, и мой следующий рывок оканчивается тем же плачевным результатом — я невесомой пушинкой отлетаю назад, и уже не сразу оказываюсь в состоянии хотя бы даже подняться на ноги — на плечах словно бы лежат пудовые гири, в голове стоит звенящий гул, а перед глазами плывут черные круги.

Теперь я уже не спешу бросаться в атаку — стою на четвереньках и перевожу дух. Как загнанная до потери пульса гончая — разве что язык набок пока не вываливаю. И с тупым равнодушием я наблюдаю за тем, как позади демона формируется звездное облачко, свидетельствующее о появлении Безликого. Носителя Равновесия. Лучше поздно, чем никогда...

– Эй, перевертыш многополый, только что позади тебя возник носитель Равновесия, — сипло шепчу я демону, всем своим видом демонстрируя полнейшую измотанность и абсолютную неспособность сдвинуться с места без помощи тягача и маленькой грузовой тележки.

Демон оборачивается — и в ту же секунду я, подскочив аки ужаленный в одно место, пулей мчусь к заветной книге. Гори она синим пламенем вместе с тем, кто ее накарябал! Должен признаться, что сейчас мне все происходящее глубоко до лампочки. Если не успею дотянуться до книги — демон транспортирует меня в мою реальность методом убиения в этой реальности — и это точно, как дважды два равно два плюс два, потому как еще одного голосового штурма мой организм уж никак не выдержит.

Краем глаза он замечает мое перемещение и молниеносно разворачивается — но остановить меня ревом уже не успевает. Тогда, со свистом вдохнув полную грудь воздуха, демон исторгает поток пламени; я подныриваю и, прыгнув ласточкой, дотягиваюсь до книги...

Время замирает, остановив свой уже окончательно опостылевший бег, и надо мной подобно башне высится замерший демон с нелепо запрокинутой рогатой башкой — он как раз собирался набрать новую порцию воздуха для исторжения новой порции пламени. А потом пространство свивается в спираль, и, уменьшившись до размера вселенной, я проскальзываю на страницы Кодекса Величайшей Мудрости.

Я перелистываюсь вместе с его страницами, впитывая принципы восьми добродетелей — сострадания, честности, чести, справедливости, жертвенности, смирения, духовности и доблести. И есть еще три элемента: Храбрость, Любовь и Истина. И в каждую добродетель входит либо один из этих элементов, либо два, либо все три, и есть одна добродетель, в состав которой не входит ни один из элементов. И я понимаю, что все сказанное провидицей действительно было истиной — либо полностью, либо частично. Но это еще надо долго осмысливать —

– а пока я вижу Червя, гигантского Червя, движущегося по кругу и откладывающего облепленные слизью яйца, из которых затем вылупляются преобразованные существа из миров различных игр. И сплошным потоком они нисходят на территории королевства Семи Порталов, чтобы влиться в его полную противоречий жизнь Хаоса, обернутого в личину Порядка. И я уже знаю, что добродетель Червя —

– смирение, а добродетель самого оборотня — духовность. Итоговый суммой всех трех элементов является Бесконечность — и позади Червя я вижу вздымающуюся от земли до неба черную стену, олицетворяющую пустотную бесконечность Хаоса, и это и есть Неверие. И мне остается лишь одно —

– вернуть истинные облики преобразованным играм и персонажам, которые тем или иным образом вошли в состав королевства Семи Порталов. Остановить оборотня и Червя является самым легким — достаточно назвать антидобродетели, соответствующие их добродетелям. И мне видится лишь одна серьезная трудность –

– я не уверен, что вообще хочу останавливать Червя. Чем больше я узнаю, тем больше я начинаю верить провидице; но вместе с тем я вижу целый ряд всевозможных фактов, которые в корне противоречат ее словам. Трудно спорить с тем, что Порядок без Хаоса — ничто, а также и наоборот; однако до сих пор Неверие всячески пыталось ниспровергнуть Порядок как таковой. Трудно спорить с тем, что носитель Равновесия лишь до тех пор на стороне Порядка, пока существует опасность победы Хаоса; но ведь равновесие Порядка и Хаоса — это и есть идеальный вариант. И все это верно, и все это логично. Вопрос в следующем —

– что в сложившейся ситуации должен делать я?..

* * * * *

Засыпанная опавшей листвой земля и багрово-красное небо. Раскрытая книга, страницы которой перелистываются то ли сами собой, то ли от дуновений ветра. Над книгой подобно глиняному истукану возвышается окаменевший четверорукий демон, уродливая морда которого медленно расплывается в торжествующей ухмылке.



Квесты "Королевства Семи Порталов"

Вводная

Прежде чем возьметесь за квесты, примите к сведению следующее.

1. Королевство Семи Порталов слагается из миров и персонажей четырех игр. Те или иные их элементы присутствуют в каждом портале. Все четыре игры являются реально существующими. Им посвящены квесты 7–10.

2. Помимо первоосновных четырех игр, в каждом из порталов, кроме последнего, представлен мир еще одной, дополнительной игры. О них — квесты 1–6.

3. Королевство Семи Порталов целиком и полностью основано на фактах и логике компьютерных игр, ничего "взятого с потолка" здесь и в помине нет. Отвечая на квесты, не пытайтесь оперировать понятиями философии, фантастики, религии, науки и так далее — в противном случае ваш ответ скорее всего окажется неверным.

Квест №1 (Первый Портал)

Путешествие Игрока через порталы начинается с корриды. Мир какой игры послужил источником для появления арены и боя с быком, и какие ее элементы представлены в первом портале?

Стоимость: 25 кредитов

Квест №2 (Второй Портал)

Каково игровое происхождение осаждающих крепость войск? Укажите заодно названия всех участвующих в сражении войсковых соединений.

Стоимость: 25 кредитов

Квест №3 (Третий Портал)

Перечислите как можно больше потенциальных жертв для водящихся в болотах гидр.

Стоимость: 25 кредитов

Квест №4 (Четвертый Портал)

В какой игровой реальности разворачивается действие эпизода в четвертом портале, и какие ее элементы там представлены? Относится ли к данной игре "цветокактус" — тот самый, который на поверку оказался мутировавшей орхидеей?

Стоимость: 25 кредитов

Квест №5 (Пятый Портал)

К какой игре принадлежат двухглавые кошки, и какие другие ее проявления вы можете обнаружить в данном портале?

Стоимость: 25 кредитов

Квест №6 (Шестой Портал)

"Двухголовый стальной гигант". "Объятый пламенем пернатый хищник". "Кентавроподобные кабаны". Назовите ту игру, к игровой вселенной которой принадлежат все эти твари.

Стоимость: 25 кредитов

Квест №7 (Кодекс Величайшей Мудрости)

Первый и второй порталы были рубежом Храбрости, третий и четвертый — рубежом Любви, пятый и шестой — рубежом Истины. Каждое из воплощений оборотня действовало согласно одной добродетели (но в одном из порталов — согласно сразу двум добродетелям), плюс согласно одной из добродетелей действовали бык в первом портале и гидра в третьем портале. Кроме того, одна добродетель исповедовалась исключительно самим оборотнем (духовность), и еще одна добродетель была "закреплена" за Червем (смирение). Некоторые добродетели встречались в Игре по два раза.

Расскажите вкратце, что представляет собою Кодекс Величайшей Мудрости; какие добродетели от каких элементов (Храбрость, Любовь, Истина) происходят; какие антидобродетели существуют для духовности и смирения. Поведайте также о том, каковы были цвета радуги в пятом портале (в ней представлены все добродетели, кроме смирения). Интересно было бы также узнать, может ли сам оборотень быть ассоциирован с каким-либо персонажем из данной игровой среды, и если да, то за счет чего?

И чисто ради прикола можете попытаться определить, какие именно добродетели исповедуют гидра и бык и в чем это проявляется.

Стоимость: 65 кредитов

Квест №8 (Семь Порталов)

К миру какой игры относятся семь порталов? Перечислите максимальное число встреченных вами проявлений этой игры. И заранее приготовьтесь к тому, что перечислять вам придется долго. Попытайтесь также определить, каким образом вяжутся с миром данной игры Храбрость, Любовь и Истина (подсказка: перчатки, крест, зеленый туман...). Учтите — у последнего вопроса есть "второе дно".

Стоимость: 65 кредитов

Квест №9 (Миры Порталов)

Миры первых шести порталов являются, условно говоря, различными областями данной игры. Перечислите, какие именно области данной игры присутствуют в королевстве Семи Порталов, а также назовите все ее проявления во всех шести порталах. И укажите заодно, существует ли какое-либо соответствие между первыми шестью воплощениями оборотня и персонажами данной игры.

Стоимость: 65 кредитов

Квест №10 (Оборотень)

Из какой игровой реальности пришли оборотень и все его воплощения? Какие именно их способности и каким образом проявляются в королевстве Семи Порталов? И, собственно, кто такой оборотень? Предполагается, что ответ на данный квест будет достаточно детализированным.

Стоимость: 65 кредитов

МакроКвест I

Если чувствуете себя в силах, то попробуйте рассказать устройство и систему функционирования королевства Семи Порталов. Но примите к сведению — данный квест невозможно решить без досконального знания ответов на квесты 7–10 (первые шесть квестов в данном случае значения не имеют). Сложность МакроКвеста I соответствует его стоимости.

По данному квесту будет определяться не три победителя, как во всех других квестах, а только один. Впрочем, откровенно говоря, мы не верим, что подобный человек вообще найдется. Ну да мало ли...

Кредиты, набранные в данном квесте, не будут учитываться при присуждении СуперПриза.

Стоимость: 200 кредитов

МакроКвест II

Собственно, это вообще не квест, потому как в кредитах не оценивается.

Поотвечав на те или иные квесты Игры, все желающие могут высказаться в отношении того, как дальше действовать Игроку при условии, что ему удастся полностью раскрыть механизм королевства Семи Порталов. При условии того, что он окажется в силах повергнуть Червя и оборотня. При условии того, что он сможет расформировать королевство Семи Порталов, разделив на составляющие его игры.

Должен ли он продолжать борьбу с Неверием — или же ему действительно имеет смысл отыскать с ним некий компромисс? Надо ли разрушать механизм королевства Семи Порталов и останавливать Червя? И так далее — возможностей и альтернатив существует сколь угодно много.

МакроКвест II — единственный, который не подразумевает под собой реальные факты мира компьютерных игр. Речь идет только о вашем мнении — и Пятая Игра будет разворачиваться в соответствии с тем, что вы пожелаете.

Стоимость: -----

Влияние ответов на развитие Игры

Первые шесть квестов не окажут никакого влияния на дальнейшее развитие Игры, если будут решены. Если же нет — то представленные в них игры в дальнейшем окажутся преобразованы Неверием для предстоящего Порядку и Хаосу финального противостояния.

Четыре первоосновные игры (квесты 7–10), легшие в основу формирования королевства Семи Порталов, в случае своего неразрешения могут привести к глобальным последствиям — не

меньшим, чем появление Червя в Четвертой Игре. Но какого рода могут быть эти последствия — сейчас предсказать невозможно, все зависит от тех ложных предпосылок, которые могут (да и будут, думается...) содержаться в ваших ответах. Собственно, основная из четырех игр и пришла из часто звучавших неверных ответов по "Танцу Пожирания".

Если МакроКвест I не найдет своего победителя — большого значения это иметь не будет. Но если такой человек сыщется — то его решение и станет той методикой, которой будет руководствоваться Игрок при расформировании королевства Семи Порталов. Впрочем, будет ли он вообще производить названное расформирование и станет ли оно полным или частичным, зависит от ваших мнений по МакроКвесту II.

Финальная Пятая Игра последует не в следующем номере, а в одиннадцатом. Причина одна–единственная: она полностью зависит от итогов данной Игры, а таковые итоги будут ясны лишь к одиннадцатому номеру.

Пятая Игра будет следствием из Третьей и Четвертой Игр. Причем результаты Третьей Игры, "Глаза Шторма", вы сможете прочесть в десятом номере.

"Танец Пожирания"

подведение итогов

Квест №1

Ситуация: "Мир острова", как верно выразился Безликий, представляет собою смешение двух миров и третьего. Назовите все три мира. А также укажите, какая именно область кислотно–глиняного мира представлена в Игре.

Решение: Изначальным являлся мир Duke Nukem 3D, конкретно — уровень The Abyss. На The Abyss указывало множество признаков: кислотные ручьи и глиняные скалы, подвесной мост, могила с надписью San Andreas Fault и так далее. В дальнейшем, вместе с привлечением РипКольма, на The Abyss наложилась структура цветущего острова из The Legend of Kyrandia, а также подземные лабиринты Dungeon Keeper (они находятся за пределами основной части кислотно–глиняного мира). Можно еще было указать Стадион (Stadium), также происходящий из Duke Nukem 3D.

Победители: Павел Данилов (Реутов), Андрей Болотских (Реутов), Дмитрий Блинков (Москва).

Комментарий: Duke Nukem 3D, конечно же, отгадали многие, хотя и с трудом и очень сомневаясь в своем решении. Но вот что касается двух других миров... Ладно, Dungeon Keeper со скрипом осилили — но вот на Кирандии сели многие. Слушайте, люди, а как насчет проскочившего сравнения с "прекраснейшим островом", как насчет живущих в лесу преобразованных белок и еще целой серии намеков? Как насчет происхождения Джокера/РипКольма, наконец? И каким образом сюда относятся Tomb Raider, Heroes of M&M 2, Magic: The Gathering и Neverhood Chronicles?! Последняя, видимо, за счет того, что в обоих случаях имеет место быть слово "глина".

Последствия решения: См. соответствующий пункт в Квесте №2.

Квест №2

Ситуация: Кто такие инсекты? Назовите все формы инсектов, которые встретились РипКольму и Игроку в "мире острова", и расшифруйте их. Можете также указать, какое именно оружие применяет против них Игрок.

Решение: Инсекты — представители насекомоподобной расы ChCh't из Deadlock, смикшированные с монстрами из Duke Nukem 3D. Игроку встречаются Assault Trooper, Assault Captain, Pig Cop, Octabrian, а также Overlord и Cycloid Emperor. Применяемое против них оружие — RPG, Shrinker, Freezer, Devastator, а также Mighty Foot.

Победители: Дмитрий Краюхин (Москва), Алексей Макаров aka Master (с недавних пор — Франция), Михаил Кашаев (Мытищи).

Комментарий: Начнем с того, что в данном квесте Deadlock не учитывался, так как был второстепен. А вот что касается DN3D... Знаете, так вот почитаешь — и начинаешь задумываться о том, действительно ли Дюк так любим в народе, как народ об этом постоянно твердит. Полностью и без ошибок данный квест не отгадал никто, всякий где–то что–то такое да поперепутал.

Последствия решения: В целом, квесты №1 и №2 были решены — но именно "в целом", и не более того. Как следствие, кислотно–глиняный мир Второй Игры распался, разделившись на составлявшие его миры. Однако сами эти миры вполне могли тем или иным образом отразиться в последующих двух Играх.

И помимо того, из всего "Танца Пожирания" (и из этих двух квестов в частности) возникла одна ложная игровая среда, чрезвычайно часто звучавшая в ответах, но к делу никакого отношения не имевшая. Мы не станем сейчас называть ее — так как она является одной из четырех игр, из которых образовалась система королевства Семи Порталов.

Квест №3

Ситуация: Находясь в Улье, РипКольм становится свидетелем жалобокса, в котором принимает участие пять бойцов. Когда начнется поединок, бойцы разобьются на группы. Расскажите, в какую группу кто войдет, и почему.

Решение: Персонажи из Iron&Blood. Горгулья Urgo, волк–оборотень Sasha, палач Balthazaar окажутся в одной группе, а эльфийский лучник Erland и однорукий карлик Torgo — во второй. Вдаваться в детальное объяснение причин не станем (см. review в №5) — их деление на группы обусловлено сюжетной концепцией игры.

Что же касается самого жалобокса (sting boxing), то он является едва ли не любимейшим развлечением расы ChCh't. Бои происходят на аренах в культурных центрах. Все детали в Игре даны в четком согласовании с тем, как они представлены в Deadlock, за исключением воспроизводящих силовые поля вешек вокруг арены — они принадлежат к миру Iron&Blood. Бойцы, участвующие в наблюдаемом Джокером бою, преобразованы Неверием по тому же принципу, что и персонажи DN3D.

Победители: Алексей Макаров (Франция), Станислав Орехов (Монино), Veles (*****@innocent.com), Дмитрий Краюхин (Москва).

Комментарий: Единственный квест, который был решен большинством отвечавших практически без затруднений. Правильных ответов оказалось настолько много, что мы даже решили присудить выигрыш сразу четверым участникам (благо, некоторая экономия кредитов проявилась в Квесте №4, и нам было, что раздавать :–)). При этом, как и во втором квесте, при определении верных ответов мы учитывали только Iron&Blood — вселенная Deadlock здесь значения не имела.

Особый же прикол состоял в том, что допускаемые в данном квесте ошибки очень часто сводились к попыткам умозрительно решить, какие бойцы в какие группы войдут. Например, палач будет драться вместе с лучником, чтобы защищать его, пока он кладет очередную змеестрелу на тетиву..., и так далее. Народ!!!! Игра — это искаженная реальность компьютерных игр, а не фантастика под компьютерно–игровым соусом! Либо факты, либо логика самих игр. Все.

Разве это не очевидно? Очевидно. И откуда тогда берутся клинические ответы типа "инсекты — это людская вера, подтверждающая мир компьютерных игр, пройдя через искажающий фильтр Неверия"?..

Последствия решения: Прекращение начавшегося слияния миров Deadlock и Iron&Blood.

Квест №4

Ситуация: Дрол Рево — Владыка Улья, является преобразованным существом, марионеткой под управлением Хаоса. От РипКольма он по большому счету отличается лишь тем, что не смог сохранить своей воли. Расскажите максимум возможного о том, кто такой Дрол Рево в действительности.

Решение: Если Дрол Рево прочесть наоборот, то получится имя босса второго эпизода в DN3D — Overlord. Одновременно он является Владыкой Улья ChCh't — Hive Imperius. Причем Владыками Улья (нечто типа правительственных чиновников) становятся наиболее интеллектуальные представители расы ChCh't.

Стоит отметить один момент — так, из области интересных совпадений. Как вы помните, повергнув Оверлорда, Дюк отрывает ему голову и садится на его плечи с газеткой, дабы справить нужду. А теперь припомните, каким образом погибает Дрол Рево в Игре. Совершенно верно — там он также лишается головы.

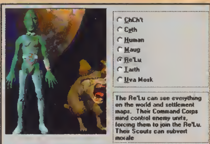
Победители: PC Duck (Москва).

Комментарий: Данный квест не являлся особо сложным — однако один лишь PC Duck додумался провести параллель между соответствующими персонажами игровых реальностей Duke Nukem 3D и Deadlock: Planetary Conquest. Все прочие влегкую отгадывали Оверлорда и затем изощрялись в описании его наружности (зачем — непонятно). Было несколько близких к правильности ответов, но то Overlord путали с Cycloid Emperor, то еще какие недоразумения обнаруживались.

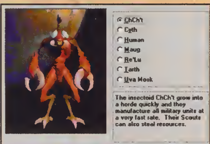
Последствия решения: В сущности, Overlord был отгадан. Вкупе с тем, что в Игре он погиб, его влияния на дальнейшее развитие событий все же не произойдет.



■ The Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge



■ Deadlock, раса Re'Lu



■ Deadlock, раса ChCh't



■ Duke Nukem 3D, Stadium, Cycloid Emperor


■ Chasm: The Rift. К вашим услугам - Джокер

Квест №5

Ситуация: Каким было воздействие получеловека со зверем на Дрол Рево и на РипКольма? Когда будете объяснять, примите во внимание, что от вас требуются не досужие измышления, а конкретные факты, относящиеся к конкретной игре (играм).

Решение: Re'Lu — симбиотическая раса из мира Deadlock, представители которой как бы состоят из двух взаимозависимых существ, Re'ite и Lu'ite. Re'ite — гуманоиды, обладающие мощными телепатическими способностями и незаурядным интеллектом. Однако они крайне слабы физически — их "мускулами" являются звероподобные Lu'ite; те, в свою очередь, слепы, и "глазами" им служат гуманоиды Re'ite. Из любопытного: Lu'ite доставляет удовольствие наблюдать за ходом мыслей Re'ite, а Re'ite почитают визги и хрюканье Lu'ite за особый род музыки.

Все поселения расы Re'Lu контролируются сверхтелепатом — Overseer, который с помощью внутреннего зрения может "видеть" на практически неограниченные расстояния. Именно с его помощью Re'Lu сумели выявить ту территорию в мире компьютерных игр, где происходило вторжение Улья ChCh't на преобразованный уровень DN3D.

В сражении на поверхности планеты Галлиус IV принимало участие семь рас, среди них — ChCh't и Re'Lu. Соответственно, Дрол Рево, наполовину являющийся ChCh't, пришел в ужас, увидев враждебного его расе сверхтелепата Re'Lu, рассказывающего Игроку о том, кто такой он и кто такие ChCh't. А поскольку Re'Lu обладают способностью телепатически подчинять практически любое живое существо, испытывающее страх, то разум Дрола Рево немедленно был порабощен, и он получил приказ о самоубийстве.

Помимо использования страха противника, Re'Lu могут преобразовывать любые эмоции в гнев. Подобное воздействие было оказано на РипКольма, и оно оказалось фатальным для проникшего в кислотно-глиняный мир Overseer.

Как вы понимаете, данное объяснение является чуть более развернутым, чем необходимо было рассказать в ответе на квест. Просто захотелось пояснить, что здесь к чему.

Победители: Алексей Макаров (Франция), Антон Стенин (Москва), Михаил Заславский (Москва).

Комментарий: Второй по счету квест, где отгадывание Deadlock имело значение, и единственный квест, посвященный одному лишь Deadlock. Верных ответов оказалось не столь уж много — отгадали все, кто хорошо знал игровую вселенную Deadlock. Им наши поздравления.

Последствия решения: В сущности, то был второстепенный квест. Он разгадан полностью — и, соответственно, никаких последствий нет.

Квест №6

Ситуация: Попробуйте объяснить, что происходит на Стадионе. Что такое Стадион? каким оказалось действие заклятия Армагеддона и откуда оно вообще взялось? чем (кем) является Червь? и каков смысл "Танца Пожирания"?

Решение: Крайне многоплановый вопрос. Стадион — во-первых, последний уровень третьего эпизода в DN3D, называющийся Stadium, а во-вторых — аналог сердца подземелья в Dungeon Keeper. Заклятие Армагеддон происходит из Dungeon Keeper, и применяет его пришедший из этой игры Horned Reaper (одна из двух личностей РипКольма) при помощи Неверия; заклятие собирает всех, кто есть на уровне, к сердцу подземелья для решающего сражения. Эта часть отгадана. Дальнейшее — не разгадано вообще либо разгадано частично.

Червь — гибрид королевы-матки расы ChCh't (Deadlock) и Cycloid Emperor (DN3D). Танец Пожирания пришел из Deadlock и состоит в следующем. ChCh't живут всего 6–9 лет; сразу же после рождения выявляются их способности, после чего они направляются на соответствующие их интеллекту или физическим задаткам работы. Если по достижении зрелости оказывается, что они слабо подходят для выполнения возложенной на них работы,

то они удостаиваются величайшей чести — приглашения на танец пожирания (Dance of Devouring). Избранные должны танцевать перед червем-маткой изо всех сил, пока не упадут от усталости, после чего будут сожраны ею; рано или поздно, разумеется, в изнеможении падают все танцующие. При этом королева-матка получает значительный прилив протеина, приводящий к скорому появлению массы новых ChCh't. Раса ChCh't твердо верит, что в народившемся молодняке сохраняются личности пожранных, и именно с этим связана столь высокая скорость их развития, позволяющая уже через год-два после появления на свет приступить к работе.

Победители: Василий Кокин (Москва), PC Duck (Москва), Дмитрий Блинков (Москва). А также — Николай Дмитриев (****@tirex.spb.su).

Комментарий: Червя не смог разгадать вообще никто. Смысл Танца Пожирания раскрыли разве что некоторые специалисты по вселенной Deadlock — но для них непреодолимой трудностью, как это ни смешно, оказалось разгадывание элементов DN3D.

Любопытно, что большинство (!) отвечавших пробовали объяснить танец пожирания, а подчас и Червя, с философских или фантастических позиций. Мелькали идеи типа "Червя стоило бы назвать ползающим инкубатором" и "на Стадионе постоянно собираются инсекты, чтобы посмотреть на жалобокс и решить проблемы, возникающие у них." Некоторые склонялись к мысли, что танец пожирания означает уворачивание от ракет Cycloid Emperor — то, что тот ни из чего такого не стреляет, отвечавших не смущало. Однако одна мелькнувшая по этому поводу версия, за авторством Николая Дмитриева, показалась нам весьма неординарной, и было решено премировать проявленную находчивость :) в размере 10 кредитов (как стартовый капитал подойдет :)). Звучит так:

"Смысл "Танца Пожирания" заключается в уворачивании от ракет. Происходящее на Стадионе напоминает модемную игру в режиме cooperative, когда 2-е "пляшут", пока не упадут."

Последствия решения: Червь, не будучи разгаданным, перенесся в Четвертую Игру и стал источником появления всех живых существ в королевстве Семи Порталов (за исключением призванного Неверием оборотня и, ясное дело, самого Игрока). Система танца пожирания стала основой преобразования персонажей, пожранных червями в зоне Глаза Шторма: персонажи рождаются с прежними личностями, но с девственно чистой памятью, и заново осваивают мир. В некоторых случаях Неверие восстанавливает им часть прежней памяти. В некоторых случаях — нет. Можете считать данное объяснение частью Четвертой Игры.

Квест №7

Ситуация: Назовите истинные имена РипКольма — скорее всего, для вас это окажется легкой задачкой. Сложнее будет объяснить, почему именно эти два персонажа были объединены в единое целое (а не какие-либо другие). Хотелось бы также услышать, кто такой Джокер. И последнее: какие именно подсказки на определение истинной сущности РипКольма подбрасывает Неверие Игроку?

Решение: РипКольм образован совмещением личностей Малькольма из третьей части The Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge и Horned Reaper из Dungeon Keeper. Представьте себе, как выглядит эта парочка, и попробуйте мысленно провести морфинг от одного к другому — за вычетом некоторых деталей, получится внешность Джокера из украинского Chasm: The Rift. Малькольм и Horned Reaper объединены в первую очередь по той простой причине, что в их мирах играющий выступает на стороне Зла — с учетом той роли, которая возлагалась на РипКольма, подобный выбор являлся идеальным.

Подсказок, которые Неверие подбрасывало Игроку, было пять, четыре намеренных и одна случайная.

1) Джокеру приказывается вести Игрока в "западный лес" — именно так переводится название компании Westwood, создавшей Легенду о Кирандии. 2) Подчиненный воле Неверия, Джокер попеременно квакает и мычит — Bullfrog (разработчик Dungeon Keeper) в переводе означает "быколягушка", прочее понятно. 3) На лестнице, по которой проходят Игрок и Джокер, выгравированы имена разработчиков Dungeon Keeper, при этом первые слоги имени и фамилии каждого поменены местами. 4) Огонь, в котором пылает изображение каменной статуи паяца — именно в камень превратился Малькольм в финале первой Кирандии, и его "раскамневание" произошло в третьей части после удара молнии. 5) Невольная подсказка: упоминание Неверием имени "РипКольм" на Стадионе.

Победители: Дмитрий Краюхин (Москва), Михаил Федоров (Москва), Veles (*****@innocent.com).

Комментарий: Типичных ошибок здесь не встречалось, разве что Джокера из Chasm изредка путали с Сидом из Pandemonium, да Horned Reaper смешивали с Ripper из игры Ripper. Всеобъемлющего ответа не дал ни один из отвечавших — трудности вызвали в первую очередь подсказки Неверия. Внимательнее надо читать формулировку квеста, господа! Звучит как? Звучит как "подбрасывает Неверие Игроку". Может ли Игрок читать мысли Джокера? Нет. А тогда каким образом мысли Джокера могут быть подсказками Неверия?..

Последствия решения: Две составные личности РипКольма названы — следовательно, он, разъединившись в форму Малькольма и Horned Reaper, вернулся в свои миры.

В Игре "Танец Пожирания" приняли участие:

E-mail и FIDOnet: NickGhost, Василий Кокин, Veles, Алексей Гимон, Алексей Александров, Алексей Макаров aka Master, Никита Олейник, Николай Дмитриев, Антон Стенин, Sasha Linux, Nikolay 999, Михаил Заславский, Андрей Прохоров, Алексей Трихин, Илья Бурыкин и другие

Почта: Андрей Болотских, Павел Данилов, Иван Чернов, Дмитрий Краюхин, Андрей Ерофеев, Михаил Кашаев, Арсений Толстиков, Денис Гладышев, Александр Аграфонов, Владимир Кременчугский, PC Duck, Дмитрий Блинков, Михаил Федоров, Р.В. Филатов, Михаил Сухов, М.А. Панфилов, Лев Белоусов, Станислав Орехов, Александр Бельков, Максим Миляшкин, Д.Ю. Соколов и другие

Спасибо всем, кто принимает участие в Игре. Ответов пришло меньше, чем в предыдущий раз, что и понятно — "Танец Пожирания" значительно превосходит по сложности Первую Игру, "Сагу о трех мирах". В Третьей и Четвертой Играх мы пошли по пути упрощения задач: теперь практически любой вопрос, во-первых, поставлен максимально четко и определенно, во-вторых, в каждом квесте чаще всего участвует не более одной-двух игр, в-третьих, нет всюду проявляющихся игровых вселенных типа Deadlock, которые автоматически ложатся в основу любого квеста. Получилось так, что часть квестов легкие, а часть — весьма даже нет. В Четвертой Игре к числу сложных относятся квесты 7-10. Да, кстати, все протесты насчет усложненности Игры не принимаются — легкой жизни никто, други-игроки, не обещал! :)) А потом, чем проще вопрос, тем больше отвечающих и тем меньше шансов лично вам оказаться победителем.

Успехов всем!

Hall of Fame

Павел Данилов	100 кредитов
Veles	100 кредитов
Алексей Макаров	95 кредитов
Дмитрий Краюхин	90 кредитов
PC Duck	85 кредитов
А. М. Кошелевы	60 кредитов
Дмитрий Блинков	60 кредитов
Михаил Заславский	45 кредитов
Михаил Кашаев	45 кредитов
Михаил Федоров	40 кредитов
Василий Кокин	35 кредитов
Станислав Орехов	35 кредитов
Артем Зуев	25 кредитов
Тимур Сохадзе	25 кредитов
Николай Гулякин	25 кредитов
Павел Карпов	25 кредитов
Андрей Болотских	25 кредитов
Антон Стенин	20 кредитов
Дмитрий Терехин	15 кредитов
Дмитрий Карпов	15 кредитов
Иван Курохтин	15 кредитов
Николай Дмитриев	10 кредитов

Свод Правил

В Своде Правил рассказывается механика ответов и система получения призов. Свод Правил публикуется в каждом номере в том виде, как он есть сейчас (за незначительными изменениями и дополнениями).

Если вы что-либо не поймете в правилах — спрашивайте! Звоните с 16.00 до 20.00 по контактному телефону редакции, кидайте мессаги на FIDO и E-mail (самый удобный вариант), отсылайте письма через почту. Мы постараемся ответить и разъяснить все показавшиеся вам непонятными моменты.

Рекомендации по ответам

В "Королевстве Семи Порталов" представлено 10 квестов и два МакроКвеста. При их отгадывании рекомендуем вам учесть следующие моменты:

- Названия игр, когда это требуется, желательно приводить полностью (то есть со всяческими там предлогами и подзаголовками).

- Старайтесь отвечать как можно более полно: лучше вы дадите лишнюю информацию, чем забудете про что-либо сказать. Призы даются не в порядке "кто быстрее всех прислал письмо", а на основе принципа правильности и содержательности ответа. Однако не стоит также и перегружать ответ откровенно лишней информацией — ваши шансы на успех она не повысит.

- Вопросы, ложащиеся в основу квестов, могут содержать совершенно неправильные предпосылки, а то и откровенные подколки. Например, вам требуется назвать некую игру, предыстория которой была рассказана. Так вот — не исключено, что такой игры вообще не существует, предыстория выдумана, а правильный ответ звучит как "подобной игры нет".

- Сопровождающие текст Игры рисунки, выполненные Даниилом Кузьмичевым, мягко говоря, не являются детально точными изображениями представленных в ней персонажей. В противном случае это были бы подсказки. Определяя, как выглядит тот или иной персонаж, лучше не берите рисунки за основу, а то запутаетесь.

OK, я ответил. Как присылать?

Вы можете выслать готовый ответ по одному или нескольким квестам на любой из наших адресов:

E-mail: navigat@aha.ru
FIDO: 2:5020/863.22
Почта: Москва, 123182, а/я 2

Помимо послания, содержащего ответ (ответы), вы должны указать ваши имя-фамилию-отчество и координаты, по которым с вами можно связаться. Если можете привести свой телефон, в том числе и иногородний, — то это здорово.

А кто побеждает?

В каждом квесте победителей может быть только трое. Выигрышность определяется не по дате присылки, а по принципу **правильности** и **содержательности** ответа. Если мы и будем смотреть на то, кто раньше прислал, так разве что в случае равноценности решений. Однако квесты специально построены таким образом, чтобы избежать подобного. Цель — дать всем отгадывающим равные шансы.

И, конечно же, присылать решения требуется до установленной даты окончания приема ответов.

До какого принимаются ответы?

Прием ответов начинается с момента выхода номера журнала в свет и заканчивается через номер. Другими словами, по квестам девятого (то есть этого) номера итоги будут подводиться за пять-десять дней до подписания в печать одиннадцатого номера. Скорее всего, этим числом станет ***15–25 февраля***.

Теоретически, у вас есть возможность целый месяц обдумывать ответы и прислать решения уже в последний момент (числа двадцатого февраля). Стоит ли поступать подобным образом? Мы бы не рекомендовали. Ведь всегда может так получиться, что возникнут два совершенно равных по правильности и содержательности ответа. И тут уж — никуда не денешься — придется нам смотреть на дату присылки. В данной Игре это особенно вероятно на первых шести квестах.

Что же касается влияния на дальнейшее развитие Игры, то ответы по "Королевству Семи Порталов" скажутся в пятой, заключительной Игре, которая пойдет в одиннадцатый номер. Поначалу предполагалось, что это будет десятый — но потом, прикинув все "за" и "против", решили перенести ее "на через номер", дабы суметь учесть все ваши ответы по Четвертой Игре.

Как учитываются набранные мною выигрышные кредиты?

На каждого, кто выиграл хотя бы один квест в любой из Игр, заводится нечто по типу досье. Далее сумма кредитов, полагающаяся за каждый сочтенный выигрышным ответ, в этом досье фиксируется.

Например, если в шестом номере вы набрали 20 кредитов, в восьмом — 60, а в данном номере — 80, то к десятому номеру у вас на "счету" будет лежать 160 кредитов.

В каждом номере будут публиковаться имена выигравших сколько бы то ни было кредитов. Если вы окажетесь в числе "призеров" — вы узнаете об этом, увидев свое имя в журнале.

Каким образом я могу получить приз и какой?

Все доступные призы оценены в кредитах. Набрав, к примеру, 150 кредитов, вы можете "купить" приз, который стоит 150 кредитов или меньше. Если вы возьмете приз, который стоит, скажем, 100 кредитов, то после получения приза на счету у вас останется 50 кредитов.

СуперПриз получает тот, кто набирает больше всего кредитов. Независимо от того, истратит он их или нет.

Изначально предполагалось, что максимум кредитов, который вы можете заработать, отгадав все квесты во всех пяти номерах, будет равен 1000 кредитов. А поскольку по каждому квесту может быть лишь 3 победителя, то общая кредитная стоимость Игры составляла 3000 кредитов.

С появлением новых призов ситуация изменилась. Начать с того, что в Четвертой Игре разыгрывается суммарно 1230 кредитов (из которых 30 кредитов перешли со Второй Игры, с Квеста №4).

А помимо того, были уменьшены кредитные ставки по лицензионным играм от ElectroTECH Multimedia и Multimedia Service. Уменьшение было произведено с согласия представителей фирм. Все набравшие заметное число кредитов с предыдущего номера и возжелавшие истратить их на тот или иной приз немедленно оповещаются об этом (мало ли, вдруг передумают брать подписку на "Навигатор" и решат малость поднакопить на лицензионную коробку... :-)).

Заключительная Пятая Игра появится в номере 11 и станет продолжением Третьей и Четвертой Игр. В десятом номере "Навигатора" будет небольшой раздел с подведением итогов по Третьей Игре — "Глазу Шторма".

<u>Автор идеи: Денис Чекалов</u>
Над "Королевством Семи Порталов" работали:
Геймер (сюжет, квесты),
Иван Самойлов (летописное изложение),
Mangus (идейная проработка)
и Андрей Шевченко ("бета-прочитинг").
Комиксовые иллюстрации — Даниил Кузьмичев

Призы по Игре

(все условия получения призов оговариваются в Своде Правил)



Никита

Паркан: Imperial Chronicles .... 100 *кредитов*
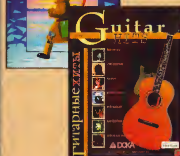
1С и Snowball Interactive

Pike: Операция Громовержец (обновленная версия) .... 85 *кредитов*



ДОКА

1. *"Международный чемпионат ралли"* .... 100 *кредитов*
2. *"Противостояние"* .... 95 *кредитов*
3. *"Сказки на бересте"* .... 60 *кредитов*
4. *"Гитарные хиты"* .... 60 *кредитов*
5. *"Русская рыбалка"* .... 50 *кредитов*
6. *"Киеко и потерянная ночь"* .... 50 *кредитов*
7. *"На сопках Маньчжурии"* .... 50 *кредитов*
8. *"Третий Рим: Борьба за престол"* .... 50 *кредитов*











КОМИНФО

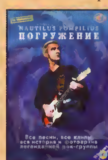
1. *"Последний герой. Виктор Цой и группа "Кино"* .... 65 *кредитов*
2. *"Владимир Высоцкий. 60-е годы"* .... 65 *кредитов*
3. *"Алиса. Быль да Сказки" (2 CD)* .... 65 *кредитов*
4. *"Энциклопедия классической музыки"* .... 65 *кредитов*
5. *"Киномания 97"* .... 50 *кредитов*
6. *"Nautilus Pompilius. Погружение"* .... 50 *кредитов*
7. *"Художественная энциклопедия классического зарубежного искусства"* .... 50 *кредитов*
8. *"Династия Романовых. Три века российской истории"* .... 50 *кредитов*













ILM

(The Internet Service Provider)

Разыгрывается доступ в Интернет через ILM

80 часов .... 140 *кредитов*
40 часов .... 75 *кредитов*
20 часов .... 40 *кредитов*
10 часов .... 20 *кредитов*

Multimedia Service

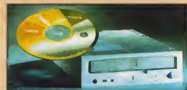
1. *Джойстик Gravis PC GamePad Pro*............115 кредитов
2. *Джойстик Gravis BlackHawk*............115 кредитов
3. *Джойстик Logitech Wingman Extreme*............145 кредитов
4. *Джойстик Gravis Firebird 2*............180 кредитов
5. *Звуковая карта Gravis UltraSound Plug'n'Play*............250 кредитов
6. *Звуковая карта Turtle Beach Tropez Plus (TBS–2001)*............350 кредитов
7. *MIDI клавиатура FATAR StudioLogic 161*............495 кредитов
8. *Устройство для записи компакт–дисков Philips CDD2600*..560 кредитов





Любая игра (box) из ассортимента............150 кредитов

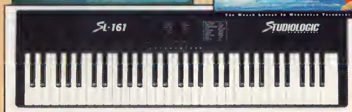
(Комментарий от редакции: все новые игры на Multimedia Service появляются раньше, чем где бы то ни было в России. Вы можете заказать любую из числа того, что отыщите на прилавках магазина фирмы).







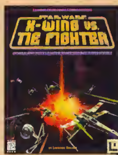






ElectroTECH Multimedia

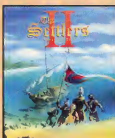
1. *Age of Sail*............120 кредитов
2. *Comanche 3.0*............120 кредитов
3. *Diablo*............120 кредитов
4. *Heroes of M&M 2: The Price of Loyalty*............120 кредитов
5. *Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh*............120 кредитов
6. *Privateer II: The Darkening*............120 кредитов
7. *The Settlers II: Veni, Vidi, Vici*............120 кредитов
8. *Theme Hospital*............120 кредитов
9. *X–Wing vs. TIE Fighter*............120 кредитов
10. *Megasixpak*............120 кредитов
    (Terra Nova, Fantasy General, Actua Soccer, Comanche, Chaos Overlords, Magic Carpet 2)............120 кредитов















А также

1. *Мультимедийная энциклопедия "Тайны 800 игр" (Акелла)*............15 кредитов
2. *Подписка на "Навигатор игрового мира", 6 месяцев*............50 кредитов



СуперПриз!!!

Мультимедийный Компьютер,

предоставляемый фирмой Multimedia Service.
СуперПриз получает тот из участвующих в Игре, кто набирает больше всего кредитов по итогам всех пяти номеров.

Реализм в играх



Вымысел тем лучше, чем он правдоподобнее
М.Сервантес

Девиз журнала не оставляет места сомнениям — мир компьютерных игр реален. И чем дольше он существует, тем реальнее становится. Настало время всерьез обсудить, что же это за реализм такой в игровом мире обитает. Для порядка напомню, что статья излагает сугубо личное мнение автора. И соглашаться с ним совершенно необязательно.

"Нечестное" 3D

На сегодняшний день высшим и как бы самодостаточным проявлением реализма считается трехмерность. Графика и спецэффекты являются всеобщими кумирами. Прогресс неумолим — но, как водится, революционные технологии приносят не только новые возможности, но и новые проблемы. Я даже не имею в виду постоянное опустошение наших кошельков из-за необходимости приобретения нового железа. Немало присутствует и других "болезней роста". Перечислять их не стану — получится еще одна статья, да и не столь они важны нам с вами в данном случае. Предположим, что все технологические проблемы позади и на экране не видно ни пикселей, ни кубов с эллипсами — только идеальная картинка фотографического качества. Жить бы да радоваться. Но тут-то и проявляется оборотная сторона реалистичной графики.

Как же так, спрашивает рядовой игрок, если у вас тут все такое взаправдашнее, то почему же, допустим, вот эту стену нельзя взорвать? В ответ авторы лихорадочно придумывают новые алгоритмы, в которых стены уже взрываются (хотя и не все). Ба, стена взрывается, а следов от взрыва не остается!.. Список можно продолжить самостоятельно.

Если в простой аркаде никого не смущает глуповатое поведение врагов и обилие бонусов непонятного происхождения, то в играх последнего поколения, таких сногсшибательно красивых и правдоподобных, висящая в воздухе аптечка или лежащий в урне гранатомет смотрятся просто нелепо. Требования к AI вообще подскочили на несколько порядков. Дал течь аркадный и всеми любимый принцип, когда можно было носить с собой (непонятно только где) боекомплекта на целый полк. В Blade у оружия появится вес. По мне, так давно пора, только чем все это кончится? Не создадут ли вскорости "симулятор морского пехотинца", в котором одно попадание пули в голову — и ваш герой мертв, и никаких там дополнительных "жизней". Кто будет в него играть?

Меж двух огней

Я начал разговор о реализме с action. Поверьте, невольно. Ясное дело, реализм не исчерпывается графическим великолепием и тщательной прорисовкой отсечения головы противника. Есть и другие замечательные жанры. Нельзя не упомянуть симуляторы. У них отношения с реализмом, я бы сказал, глубоко интимные. Наверное, это любовь, чистая, как слеза младенца, но доступная, увы, не каждому. Потому как далеко не каждый мнит себя, скажем, пилотом самолета, и далеко не каждому так уж интересно выучивать многостраничные раскладки клавиатуры и часами отрабатывать сложнейшие операции взлета и посадки.

Особняком стоят и квесты. Здесь тяга к реализму выражена ни в коем случае не в правдоподобной графике, а в возможности подбирать и использовать всякий встречаемый на пути предмет, заходить во всякое помещение, разговаривать со всяким персонажем и предпринимать любые душе угодные действия, независимо от придуманной сценаристами общей сюжетной линии.

Большинство же других жанров постоянно вынуждены выбирать между реализмом и играбельностью. Создатели игровых миров просто обязаны делать свои миры хоть сколько-нибудь похожими на настоящий. Но совершенно непонятно, какова же оптимальная "порция" реализма.

Стратегии

Чтобы не разбрасываться, подробнее остановлюсь только на близком мне стратегическом жанре. Вне всякого сомнения, здесь реализм можно понимать по-разному. Каждая игра ищет свой рецепт успеха. Скажем, в Total Annihilation сделана ставка на трехмерность со всеми вытекающими отсюда необходимостями учета силы тяготения и неровностей ландшафта. Создатели Beasts&Bumpkins настойчиво напоминают нам об истинных причинах появления на свет младенцев, в Constructor добросердечные авторы вводят нас в мир грязных подробностей деятельности строительных компаний, а компания TalonSoft изощряется в подробнейшем воспроизведении атрибутики и второстепенных деталей тех событий, коим посвящены их игры. Все подходы хороши — но можно ли считать аксиомой, что эти подходы приносят играм успех и популярность?

Каноническим примером "золотого" сочетания реализма и играбельности можно назвать Цивилизацию. Если вдуматься, в ней нет ни одного реалистичного элемента! Это удивительно — как могла игра, полная смешных на первый взгляд условностей и непритязательная по графике, стать своего рода символом эпохи? И притом — ведь ее миры многообразны и, к стыду всех подражателей, реалистичны! Цивилизацию иногда называют шахматами XX века. Сходство большое. Шахматы тоже весьма халатно имитируют сражение двух армий, если рассматривать их как "симулятор", но...

Детский сад

Выходит так, что реализм — вовсе даже не божество, которому надо поклоняться. Но и тем не менее, некоторые мелочные люди (вроде меня), даже понимая это, не перестают взывать к здравому смыслу создателей игр, требуя от них соответствия действительности.

К многочисленным ляпам, свойственным программам вообще, можно привыкнуть. Но я всегда был и буду противником некоторых примитивных принципов, основанных на детсадовских представлениях об окружающем мире. Можно только диву даваться перекосам, существующим в игровых вселенных. В уныние может привести уже одно то, что практически нет стратегий, где для победы не надо было бы захватывать, порабощать или уничтожать все и вся в округе. Это же скучно! Даже в карточных играх большее разнообразие — там только любимая детьми "пьяница" имеет сходную цель. Максимум же, что может предложить компьютер, так это "захвати 2/3 карты" или "найди и уничтожь такой-то объект, попутно все уничтожая". Только в сюжетных играх, а также иногда в сетевых, можно встретить что-то более вразумительное.

Самыми ядреными "всеуничтожителями" традиционно являются real-time стратегии. Стереть с лица земли вражес-

кую базу — едва ли не неизменное условие прохождения миссии. Исключения иногда случаются, но чаще всего они являются не более чем вариациями от общей темы: то есть надо учинить не тотальный геноцид всему живому, а ограничиться выполнением какой-либо миссии типа "найди&сокруши" либо же удержать какую-либо позицию. Пленных никто никогда не берет. Такой уж варварский жанр, ничего не поделаешь.

А в стратегиях менее кровожадного толка ситуация еще смешнее. Захваченные города, деревни и замки в них просто "меняют свой цвет". Когда, допустим, ацтеки одним махом превращаются в греков, это еще можно понять — все-таки людьми-то они остаются. Но в космических стратегиях несуразность такого подхода уже просто неописуемая.

Исторический реализм

На моей памяти были и такие игры, в которых города не теряли индивидуальности после смены хозяина. В основном они относятся к классу фэнтези. Warlords, Master of Magic, Heroes of M&M и другие. Из космических припоминается Imperium Galactica, в которой инопланетянское население не уничтожалось, вот только технику почему-то начинало производить исключительно земную. Но нигде еще не смогли отказаться от ошибочной аксиомы "что захватил — то мое навеки". Возможно, в первобытном обществе так и было. Но даже средневековье уже являет собой куда как более сложную модель.

Батый пришел на Русь. Так неужели Киев после своего падения стал татарским городом? Глупости. Тот же Наполеон входил победным маршем не только в Москву, но и, к примеру, в Вену. И Австрия, в отличие от нас, капитулировала. Но никому даже в голову не приходило считать после этого Вену со всеми ее окрестностями Францией!

У истории свои законы. Интереснейшие, надо сказать, законы. И порой разработчикам стратегий очень не хватает их знания. Профессиональные историки, я так понимаю, бесконечно далеки от мира компьютерных игр, разве что дают иногда консультации по второстепенным вопросам, не относящимся к идеологии игрового процесса как такового. А жаль — их более активного участия порой очень не хватает.

Лирики и физики

Не секрет, что компьютер — дитя технической мысли. "Лирики" подключились к этому делу гораздо позже "физиков". И когда видишь, что жизнь измеряется в численных HP, а опыт определяется EXP-очками, сразу понимаешь, кто правит бал.

"Техническое" понимание реализма — особая тема для разговора. Считается: чем больше цифири и формул, тем лучше. Все измерено, все посчитано, даже люди приравнены к машинам и имеют вполне конкретное числовое выражение всех своих достоинств и недостатков. Я не берусь осуждать такой подход, поскольку сам обладаю вполне обычным техническим складом ума. Но все-таки что-то здесь явно не так.

К счастью, "лирики" тоже времени даром не теряют. Первыми освоились, наверное, художники и музыканты — без них-то игры получались совсем невзрачные. Потихоньку подключаются талантливые литераторы. Глядишь, и историкам (а также многим другим хорошим людям) место найдется. Я убежден — компьютерным играм это пойдет только на пользу.

Заключение

Данная статья не претендует на всесторонний анализ проявлений реализма в компьютерных играх. Затронута лишь малая часть проблемных и заслуживающих отдельного рассмотрения тем. Например, отдельно стоило упомянуть киберпространства, как вид новой, виртуальной реальности. Глубокая проработка всех этих вопросов чрезвычайно сложна и интересна, но вряд ли может быть темой одной статьи.

Предполагаю, что мои субъективные оценки вряд ли придутся по душе всем. Так что — пишите в редакцию (лучше через e-mail), будем спорить.

Михаил Рахаев

В последнее время все больше объявляется игр, которые мастерятся по мотивам популярных кинофильмов. Например, Blade Runner, или Waterworld, или Fifth Element, или еще кто — их немало. Какое-то время мы в редакции обращали это ровным счетом ноль внимания. Ну, был фильм, ну и какое к нам это имеет отношение?..

Однако постепенно стала всплывать некоторая трудность. Ведь рассказывая об игре, всегда хочется затронуть причины и источники ее появления. А значит, возникает необходимость что-то такое сказать и о кинофильме, на котором она основана. Просто назвать его? Получается как-то слишком невразумительно. Обстоятельно поговорить о его сюжете, о кассовом успехе, о снявшихся в главных ролях актерах, о режиссерской и операторской работе? Уже лучше — но тогда как бы не получилось, что preview/review по игре окажется сбоку-припеку, а на первый план гордо выдвинется review по фильму. Бред? Ну да, полнейший.

Как итог, мы запутались — и результатом наших всеобщих попыток выпутаться стало решение начать публиковать профессионально сделанные статьи по таким фильмам на территории Gamer's Zone. Лично я совершенно без понятия, стоит это делать или не стоит. Решать вам. Если надо — будем продолжать. Если нет — значит, закруглимся на этом или на следующем номере.

Геймер

Men In Black



Инопланетные существа избрали Землю местом своего проживания. Разумеется, если подобная информация просачивается на телевидение и в газеты, то не миновать паники среди земного населения. И поэтому инопланетяне заключили сделку с неправительственной суперсекретной организацией "Люди в черном", которая взяла на себя регистрирование прибытия/отбытия инопланетян, контроль за соблюдением ими норм правопорядка, а заодно и предотвращение случайного или намеренного рассекречивания факта пребывания инопланетян на Земле. В обмен межгалактическое сообщество снабжает "Людей в черном" последними достижениями инопланетного технического прогресса.



Всевозможные инциденты случаются более чем часто. Одним из таковых становится прибытие на Землю "жука" — здоровенной и злодейски настроенной твари, целью которой является похищение галактики, которая болтается на шее у некой рыжей кошки, принадлежащей некому инопланетному принцу, обосновавшемуся на Земле и живущему среди людей внутри человекоподобного механизированного манекена. Как только "жук" преуспевает в своих преступных намерениях, Земля оказывается под угрозой уничтожения. Возвращение находящейся в медальоне галактики, имеющее целью спасение родной планеты, ложится на плечи двух бравых вояк, "Людей в черном"...

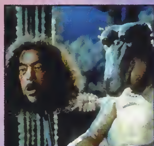


Фантастическая комедия-боевик "Люди в черном" оказалась фантастической и по кассовым сборам, став одним из наиболее коммерчески успешных фильмов минувшего 1997 года. Фильм снял Барри Зоненфельд, пришедший в режиссуру сравнительно недавно — прежде он был известен как первоклассный оператор (а как следствие, "Люди в черном" характеризуются совершенно потрясающим видеорядом). Режиссерским дебютом Зонен-



фельда, к слову говоря, стала "черная" комедия-ужастик "Семья Адамсов", известная практически всякому.

Все работы Зоненфельда отличает чувство юмора — и фильм "Люди в черном" в этом смысле не стал исключением. Правда, юмор получился на сей раз чрезмерно американизированным и в России кому-то понравился, а кому-то наоборот показался туповатым. Вообще же, тяга к максимальному насаждению действия приколами и стала одной из причин, по которой продюсеры предпочли доверить съемку фильма именно ему.



Над спецэффектами в фильме поработала lucas'овская компания "Industrial Light & Magic", чье высокое качество работ проявилось не в одной голливудской киноленте. Инопланетные монстры выглядят достаточно убедительно, создавая ощущение реальности происходящего.

В подборе актеров для фильма режиссер не стал руководствоваться принципом "больше звезд — больше зрителей" и сделал основную ставку на спецэффекты и оригинальность сюжета. Как результат, среди целой пачки научно-фантастических картин последнего времени фильм "Люди в черном" действительно представляет собой нечто особенное. Из звезд в фильме блещет только Томми Ли Джонс (Кей), известный в Голливуде как актер драматического амплуа. Молодого напарника его играет чернокожий рэп-музыкант Уилл Смит (Джей), который теперь уже, после шквального успеха фильма, скорее всего тоже станет звездой. К слову говоря, примерно в тот же период, в который осуществлялись съемки фильма, им был снят музыкальный клип "Люди в черном".

Буквально через несколько месяцев после выхода кинокартины появилась компьютерная игра Men In Black (издатель — Design League, разработчик — Cronic Entertainment), review по которой вы можете прочесть в восьмом номере "Навигатора". Разработка игры началась задолго до окончания съемок по фильму. Соответствие фильму в Men In Black, как и следовало ожидать, заканчивается чисто внешними признаками: те же главные герои, такая же сюжетная основа. Все прочее — "трудовые будни" из жизни организации "Людей в черном", преподанные нам в форме боевика с приключенческими элементами.



Starship Troopers

Научно-фантастический боевик Starship Troopers снят режиссером Полом Верховеном, давно уже зарекомендовавшим себя в Голливуде как создатель хитов. Такая слава закрепилась за ним после оглушительного успеха фильмов "Робокоп", "Вспомнить все" (в них он впервые обратился к жанру научной фантастики) и скандального эротического триллера "Основной инстинкт". Теперь продюсеры не раздумывая доверяют ему распоряжаться огромными бюджетами — и до сих пор это оправдывалось с лихвой. Вот и в Starship Troopers были вложены немалые средства, что, надо сказать, в полной мере отразилось на экране...

Фильм повествует о спец.подразделениях армии будущего, "Звездной пехоте" (именно так переводится название фильма). Вообще, служба в армии для молодых людей является непременным условием стать полноценными гражданами своей страны и получить право на участие в голосовании. Что же касаемо "Звездной пехоты", то она еще и престижна сама по себе.



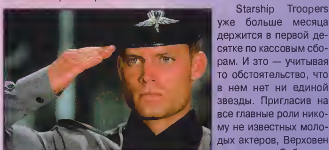
Однако случается непредусмотренная оказия, позволяющая Верховену подтекстом насмеяться над "культом гражданственности", развитом в современном США. Земля подвергается нападению гигантских насекомых — закованных в твердейшие панцири жуков, безмозглых тварей, явно управляемых кем-то, кто наделен разумом. "Звездная пехота" оказывается на острие развернувшейся войны...

Сюжет фильма создан под большим впечатлением от серии произведений Роберта Хайнлайна "Звездные рейнджеры", входящей в золотой фонд научной фантастики. Аналогично тому, как в основу "Вспомнить все" был положен рассказ Филиппа К.Дика с одноименным названием (действие которого соответствует первым двадцати минутам кинокартины — далее уже происходит совершенно иное развитие сюжета).

В Starship Troopers Верховен поставил сюжет на службу постоянным стычкам с жуками и попытался достичь максимальной зрелищности. Ему это удалось в полной мере — фильм стоит смотреть только ради спецэффектов — все прочее выглядит весьма посредственно.



Жучиная братия в Starship Troopers полностью смоделирована на компьютере. Гигантские насекомые выглядят в высшей степени реально, словно бы и вправду существуют в действительности. При этом фильм представляет собой натуралистичную сверхжестокость "Плоть + Кровь" (кстати, едва ли не самый глубокий фильм Верховена), помещенную в среду "Вспомнить все". И что самое интересное — происходящее сильно напоминает трехмерную аркаду, где все отношения между героями, и даже они сами, являются лишь дополнением к сплошному и непрекращающемуся ни на секунду действию, которое мало чем отличается от прохождения уровней в компьютерной игре.



Starship Troopers уже больше месяца держится в первой десятке по кассовым сборам. И это — учитывая то обстоятельство, что в нем нет ни единой звезды. Пригласив на все главные роли никому не известных молодых актеров, Верховен не прогадал. Собственно, аналогичный подход был применен в "Парке Юрского периода" Спилберга. Starship Troopers в своем итоговом варианте — зрелище, которое на большом экране кинотеатра потрясает. Но с режиссерской точки зрения для Верховена это шаг назад.

По фильму разрабатывается компьютерная игра с аналогичным наименованием — вы можете прочесть о ней preview в этом номере. К сожалению, создающие ее MicroProse в достаточной мере сильно оторвались от сюжета фильма, и совершенно непонятно, зачем. Достаточно было перенести действие фильма на экраны мониторов — и получилась бы трехмерная action/аркада с действием, происходящим как на открытых пространствах, так и в помещениях. Причем еще и с противниками, некоторые из которых во много раз превышают игрока по размерам... Жаль. Если разработка продолжится в прежнем направлении, то получившаяся игра будет относиться к Starship Troopers лишь постольку-поскольку.

Рубрику подготовил
Сергей Меркулов,
а также Геймер

Приветствую!

Сегодняшний разговор начнем с констатации вполне очевидного факта. Обещанная дискуссия по пиратству в данном номере отсутствует как класс. Если кто вдруг не в курсе, то поясняю: в предыдущий раз мы вытащили на свет божий проблему компьютерно-игрового пиратства, попытавшись подойти к ней настолько объективно, насколько только были способны. Итогом стали интервью с Сергеем Климовым (предводительствующим студией Snowball Interactive), представителями торгующей лицензионными играми компании ElectroTECH Multimedia, а также — с пиратом, торгующим на Митинском рынке совсем даже не лицензионной продукцией. И в дополнение к тому, на территории Почты был сделан небольшой обзор пришедших от вас, други-читатели, писем по пиратству. В девятом номере мы намеревались продолжить обсуждение и подвести его к логическому завершению.

Однако же так содеялось, что восьмой номер изрядно подзадержался с появлением на свет божий. Брать у кого-либо интервью, не показывая номер с материалами начавшейся дискуссии, было несколько странноватым. Когда же номер наконец очутился на прилавках, а заодно и у нас в редакции, то было уже не до пиратства — какое к черту пиратство, когда работы над окончанием девятого (и он же первый в 98-м) было до крыши и еще на порядок выше означенной крыши! Как итог, окончание дискуссии плавно перемещается на следующий выпуск "Навигатора", где предполагается ее благополучное (или не очень?..) завершение.

Но и тем не менее. Мне отнюдь не улыбается прерывать обсуждение компьютерно-игрового пиратства, откладывая его на целый номер. Поступим проще. Безо всяких моих комментариев (впервые попробую удержать себя за язык) ставлю семь ваших писем. Правка — минимальная, сокращения — аналогично.

Я постарался подобрать письма таким образом, чтобы проблема пиратства рассматривалась с разных точек зрения — тем более что наконец-то начали проскальзывать высказывания, направленные против нелегальной продукции или хотя бы не только в ее поддержку. Радует — а то из-за потока одних лишь писем с пропиратским уклоном Почта получалась насквозь пиратской, так что мне становилось впору одевать на любой из имеющихся глаз черную повязку и повязывать голову "Веселым Роджером".

Учтите — в приводимых письмах периодически мелькают фактические ошибки в отношении цен, качества пиратской/легальной продукции, отношения к пиратству торгующих "лицензионкой" фирм, и так далее. Оно и понятно — они присланы не аналитиками от компьютерной индустрии и не взнуздавшими Уголовный Кодекс профессорами правовых наук, а обычными игроками, которые откликнулись на брошенный призыв и решили высказаться.

Итак, первая часть Почты — "Компьютерно-Игровое Пиратство".

Компьютерно-Игровое Пиратство

Письмо №1
Объективно-нейтральное

Пиратство — совершенно здоровое явление зарождающегося рынка продажи программного и игрового компьютерного обеспечения, поэтому не стоит особо удивляться масштабам его распространения. К лицензированному обеспечению было необходимо "подвести" пользователей, как только в стране началась компьютеризация, не давая появиться никакой альтернативе против покупки фирменного товара. Действительно, сегодня стоимость "лицензионки" намного превышает покупательные способности игроков. Так уж сложилось, что русский игроман готов приобретать продукцию без описания, гарантии, регистрации и т.п. благ, без которых использование этого продукта не мыслил бы себе ни один заокеанский пользователь, тем более что миф о явной некачественности пиратского товара уже давно был рассеян. Интересно, во времена рубрики ForgottenWare слышал ли хоть одним ухом русский игрок о фирменной продукции? Правильно, нет. Было это, скажем, в 1992 году. И что же ждать тогда к 1998? Причем сам фирменный товар, продаваемый в России, долгое время никоим образом не мог дать хоть сколько-нибудь очков вперед нелицензионному. Только в последние полтора года западные фирмы стали издавать игры через русские издательства, помещать документацию на русском языке и анонсировать товар. А как же иначе должно быть?

Мое личное отношение к пиратству нейтральное. Особо сочувствовать нарушающим закон желания нет, однако резко отрицательно высказываться о "корсарах" я просто не имею права — какой из меня, к черту, игрок бы вышел, если бы вся продукция продавалась от 50$ и выше? Мне также некоторым образом неприятны "борцы с борьбой с пиратством", так как оказавшись на месте того же менеджера по продажам той или иной фирмы, они бы сразу в корне изменили свою позицию. Моя версия выхода из сложившейся ситуации довольно патриотична: отдавать предпочтение российским разработкам, которые и стоят меньше, и деньги идут не в карман ворочающим миллиардами Sierra, Interplay, Electronic Arts и иже с ними, а только начинающим развиваться игровым компаниям, лучше западных фирм понимающим обездоленное положение русских игроков.

В.М.Ч.

Письмо №2
Радикальное

Сразу скажу — я ***за*** борьбу с теми, кто борется с компьютерным пиратством. Я тоже не "новый русский" и категорически против тех цен, которые бессовестно заламывают издатели игр. Нужно же учитывать особенности рынка. Одно дело, в США или Западной Европе, где средний заработок 800-1000$, и совсем другое дело Россия, где 150$ — это хорошо. Я понимаю, что затраты на разработку велики и их надо возмещать и прибыль получать тоже надо. Но что им, мало Америки и Зап. Европы? Они же собирают там неплохой урожай. Ну так пусть и не трогают Россию, а то все им мало. Да не будь "пиратов", во что бы мы с вами играли? В одну-единственную игру целый год? Я себе не смог бы позволить большего (по пятьдесят-то долларов за игру, а то и больше!). Варианты, по-моему, такие: либо издатели снизят цены до 10-15$ за игру, либо пиратству быть! Без вариантов. Думаю, вся игровая общественность будет их поддерживать.

Евгений Москалев

Письмо №3
Примирительное

Конечно, борьба с пиратством как таковым — это дело хорошее, но, по моему мнению, у нас в стране, если с пиратством будет покончено, то рядовому игроку придется только затянуть пояс потуже и откладывать заветные 45-75$, а то и поболе несколько месяцев подряд, чтобы купить заветную *игру*. Как сами понимаете, это рядового игрока не устраивает, и легче сходить на толпу, где за 30,000 — 45,000 тыс. рублей можно приобрести в принципе любую старую игру, да и новую (с задержкой в 1-2 месяца, а может и раньше). Это то, что касается западных производителей, если посмотреть на отечественных, здесь, как я думаю, ситуация получше, но тоже, в принципе, оставляет желать лучшего (порядка 200-350 т.р., если я не ошибаюсь). Пусть, если это возможно, две эти ветви (лицензионная и пиратская) существуют вместе и у каждой имеется свой круг потребителей. Те, кто может приобрести лицензионный продукт, идут в фирменные магазины, а те, кто нет, на толпу, за пиратскими дисками. Вот такое у меня мнение.

Антон Сапунов "Gallows Bird"

Письмо №4
Стандартное за!-пиратское

Без предисловий хочу сказать — пираты нам нужны, нужны, как воздух, без них — труба дело: будем играть в "Тетрис" и "Сапера" (и то только те, у кого есть зарегистрированная "Выньдос 95"). Даже боюсь себе представить, что будет, если пиратская деятельность в нашем государстве будет резко пресечена. Бр-р. Первое и главное: играющий народ станет меньше есть — если на компакты денег будет уходить в 5-10 раз больше, то на еду — в 5-10 раз меньше. Есть другой вариант развития событий — многие, кто победнее, просто перестанут сидеть за своими компами, начнут высыпаться, ходить на все лекции, смотреть телевизор, короче, сольются с общей, далеко не пестрой, людской массой. Отсюда, как следствие, спрос на печатные издания типа "Навигатора" и "Game.Exe" резко упадет — че их читать, когда все равно не поиграешь толком.

Так что вдумчивее как-то надо относиться к авторским правам, думайте, на чью мельницу воду льете. Я считаю, что пиратская продукция и все, что с ней связано, имеет полное право занимать хоть какое-то место в вашем журнале. В конечном счете, это ваш хлеб. (Не думаете же вы, что, прочитав в вашем журнале про Total Annihilation, я тут же побежал и купил ее за 300 косарей? Нет, я не побежал, я спокойно пошел и купил ее всего за 80). Ну и что, что в одном случае из трех пиратская игрушка не пойдет — можно так же спокойно вернуться и поменять диск на другой. (...) На эту тему можно распространяться еще килобайт на 50, примерно. Но я думаю, здесь и так все ясно: пока есть у нас хоть одно место, где продают пиратские диски, это место будет людным, как метро. Ничто и никто не остановит этот мутный, но животворящий поток, что бы там ни кричали оголтелые защитники авторских прав. Даже если запретят все это дело, пираты уйдут в подполье, а в подполье вся эта "малина" расцветет таким буйным цветом... Потому как известно: запретный плод сладок. Единственное, что спасет производителей — это цены, соизмеримые с пиратскими. Но это уже из области нонсенсов и русских народных сказок. В общем, торг здесь не уместен.

Сергей **@norilsk.ru***

Письмо №5
Антипиратское

Побудила меня написать дискуссия по проблемам компьютерного пиратства в последнем (8-м) номере вашего журнала. Вернее, не сама дискуссия, а отсутствие голосов против пиратства. Поэтому подаю свой голос и рискну изложить свои мысли, приведшие меня к отказу от нелицензионной продукции. Сразу оговорюсь, что мое материальное положение позволяет мне вот уже три года покупать столько лицензионных игр, сколько мне вздумается. Однако отказался я от ворованных программ совсем недавно. Так что, "бедные студенты", не тешьте себя мыслью, мол, "будут деньги — буду покупать все лицензионное", и поверьте моему опыту — *не будете*. Не будете, если только не решите каждый для себя *моральную* проблему

Gamer's Zone/Mail

воровства. Кстати, эту мою мысль косвенно подтверждает и продавец "нелегала" Гагарин в своем интервью в том же восьмом номере — и американцы, и немцы непрочь купить пиратские диски, а уж их-то доход точно позволяет этого не делать. Так что еще раз повторю — эта проблема не столько материальная, сколько моральная.

Поясню на примере. У меня есть друг. Всем хорош человек, вот только профессия не очень-то... Бандитом работает. Ездит исключительно на ворованных машинах. И подкрепляет своё нежелание покупать логикой, до боли знакомой. "А что я — дурак, что ли, такие бабки платить за машину в магазине??? Я лучше куплю ворованную в десять раз дешевле и буду ездить, пока не поймают. А там или откуплюсь и уеду, или, на худой конец, откуплюсь и оставлю ГАИшникам эту тачку. Потом в сводках сообщат, что "угонщик с места происшествия скрылся"". Узнаете себя, сторонники пиратских копий? Нужно понять одну простую вещь — закон не допускает полутонов. Как нельзя быть чуть-чуть беременной, так и не получится чуть-чуть нарушать закон. Или — или. Или вы — законопослушный гражданин и соблюдаете все (даже самые дурацкие) законы, или вы — нарушитель закона и, значит, заодно со всеми теми, кому не хочется честно жить. Вы все в одной компании — от компьютерного жулика до ворюги-министра! Но тогда не обижайтесь на то, что у вас украли кошелек в метро, а у подъезда вас избили. (...) И не думайте, что я слишком сгустил краски. Может быть, с точки зрения буквы закона пользователь пиратской продукции и автомобильный вор — люди, в разной степени нарушающие закон (статьи Кодекса разные, да и одних ловят и сажают, а другого — нет... пока), но с точки зрения Морали — одно и тоже. Все они не хотят (или не могут — какая разница?) приобретать товар или услуги за настоящую стоимость.

Дмитрий **@aragonia.ru***

Письмо №6
Мечтательно-рассудительное

Меня заинтересовало письмо Александра Усачева по поводу "борьбы с борьбой с компьютерным пиратством", точнее, открытый диспут по этому поводу. И я решил высказать свою точку зрения. Поскольку я являюсь обычным игроком, то меня сильно волнует вопрос о компьютерном пиратстве, ведь мне приходится пользоваться продукцией нелегального производства...

Я считаю, что как действия пиратов, так и действия производителей легальной продукции, я имею в виду их борьбу между собой, не должны влиять на покупателя их товаров. "Легалы" хотят продать по большей цене свой софт, это логично — ведь они работали над тем или иным продуктом и тратили на его разработку свой (скорее всего) капитал, который должен к ним вернуться в увеличенной форме.

Я не знаком с их финансовыми отчетами о продаже их продукции, но я думаю, что доходы превышают расходы. И это дает мне повод надеяться, что в скором времени цены на легальный софт упадут, и каждый, даже самый несостоятельный (в финансовом плане) user сможет позволить себе эту радость — приобрести красиво оформленную коробочку, содержащую CD с долгожданной игрушкой или программой. Может, это и пустые надежды, но помечтать никогда не вредно.

Если же этого не произойдет, то придется пользоваться услугами "одноглазых" (в смысле — пиратов). Правда, качество их продукции и подхрамывает, зато цена подходящая.

Ну а если встать на их сторону, то можно и их понять. Я слабо верю, что они занимаются скатыванием легальной продукции в целях помощи малоимущим userам, им бы тоже хотелось деньжат подзаработать, но все-таки я им благодарен за то, что они дают возможность получать удовольствие от игры (если она пойдет на компе) за столь небольшую сумму денежных знаков.

Postmaster *@sch35.cross.krasnoyarsk.su***

Письмо №7
О прогрессивности пиратства

Борьба с пиратством выгодна *только* российским фирмам-продавцам игр. Иностранные фирмы-производители не получат никаких прибылей, если наше государство начнет воевать с пиратами (с другой стороны, нашему государству проблемы их фирм до лампочки :) . Можно считать игры, продаваемые в Митино, демо-версиями и на этом успокоиться. А если кто начнет бороться... мне бы не хотелось, чтобы мои дети выросли необразованными, неэрудированными идиотами, считающими русский язык единственным языком в мире, а Денди — суперкомпьютером.

Алексей Макаров aka Master

Я от всей души благодарю всех, кто уже высказался по тематике компьютерно-игрового пиратства, и с нетерпением ожидаю следующих писем. Во втором (десятом) номере мы таки подведем итоговую черту под развернувшейся дискуссией. Собственно, осталось не так уж и много вопросов, которые хотелось бы затронуть. В их числе — наше твердое желание высказать также и свое собственное мнение по данному поводу. Чует мое сердце, что, как оно обычно и случается во всех критичных случаях, высказываться за всех придется моей маловоздержанной на мыслеизъявление персоне. :)

И еще, по ходу дела, небольшой вопрос к вам по поводу пиратства в применении к наполнению журнала. В этом номере присутствуют review по Open Heart и Blade Runner. Однако есть у нас мнение, плавно переходящее в уверенность, что на пиратском софте названные игры не появятся. Стоит ли нам рассказывать о них и о подобных им в таком случае — ведь не вызывает сомнений, что процентов 95-98 читателей "Навигатора" (и любого другого игрового журнала) живут именно на пиратских компактах. Взять, скажем, тот же Blade Runner, который в редакции всем дико понравился. Трудно спорить — игра крайне неординарная и кое в чем революционная. Не рассказать о ней — свинство типичнейшее. Однако 4 компакта пираты редко когда выпускают, разве что это суперхит всенародно почитаемого жанра (action или стратегия или нечто типа того же по популярности). Или Open Heart — тут ситуация еще хитрее. Уникальная разработка — однако не факт, что она даже и в легальном варианте появится в России (разве что ее специально в каком магазине заказывать). Здесь имеет место редчайший для нас случай, когда статья сделана ради самой статьи — слишком интересной показалась нам тема. Собственно, к Open Heart я еще буду апеллировать на страницах данной Почты. Так что — решайте, народ. Мы можем и не рассказывать про невыходящие на пиратстве игры, если вам этого не надо (разве что — в рубрике MicroReview, максимум — на страничку, но и не более). "Навигатор" — журнал независимый — точнее, зависимый только от читателей, то бишь — вас. И если вам чего-то на фиг не сдалось, то, соответственно, и нам тоже.

Три темы для дискуссии

С компьютерно-игровыми пиратствованиями на покамест завершились. И теперь позволю себе плавно сместиться к таким трем темам, как комикс, Игра и жестокость. А точнее сказать — охарактеризовать, что в них есть проблемного, и предложить высказаться всем желающим по любой из них. Или по всем — как вам больше заблагорассудится.

Отрывки из ваших писем сейчас не привожу, чтобы не поднимать волну обсуждения раньше срока. Оставим на следующий номер.

Комикс: детские раскраски?..

Если у вас хорошие отношения с вашей памятью и она не взяла себе привычку периодически подбрасывать вам злые каверзы под видом склероза, то вы наверняка помните о том, что практически во всех последних номерах "Навигатора" печатались комиксы. И как мы в редакции и ожидали с самого начала, весьма многим комиксы, помещаемые в журнал, крайне несимпатичны. Требования их выкинуть звучат более чем часто.

Мотивировка? Ну как же! Причины народной нелюбви известны — благо писем пришло не так уж и мало.

Во-первых, немало читателей склоняется к мысли, что комиксы рассчитаны на детей от трех до пяти лет. Кто читает/смотрит комиксы? "Дети!" — ответит мне народный глас. Интеллектуальны ли комиксы? "Невозможно!" — возмущенно прокричит мне все тот же народный глас из толпы не менее народных масс. Как следствие, появление комиксов в серьезном игровом журнале воспринимается многими едва ли не как оскорбление — дескать, предлагая "картинки-раскраски", журнал расценивает своих читателей как младенцев, едва вышедших из грудного возраста. Вообще интересная логика, конечно. Особенно когда понятия не имеешь о том, что есть детские комиксы, а есть — рассчитанные исключительно на взрослых.

Во-вторых, проскальзывает рассерженное недопонимание по поводу того, каким боком соотносятся комиксы и компьютерные игры. Последнее время число гневных возгласов данного рода несколько приуменьшилось — потому как последние два комикса были сделаны по стратегии "Всеслав Чародей" от Snowball Interactive. Зато появились протесты иного рода — дескать, комикс является рекламой "Всеслава". То бишь — из огня да в полымя. Сразу оговорюсь, кстати, что рекламой они никогда не были и никогда не будут. Во всяком случае, не на территории Gamer's Zone. Просто "Всеслав" кажется нам многообещающим проектом, к тому же вполне пригодным для создания на его основе комикса.

В-третьих, нередко можно услышать, что комиксы тяп-ляп нарисованы и что если их сравнить с бессмертными произведениями Микеланджело, Пикассо и Ван Гога, то они (в смысле — комиксы) оказываются ничем иным, кроме как третьесортными поделками, едва ли претендующими на гордое звание произведения искусства. Мысли о том, что Микеланджело, вероятно, вообще не смог бы нарисовать нормального комикса, ни у кого не возникает. Гениальный художник — и не нарисовать?! Какой-то там разнесчастный комикс?!! Абсурд, крамола, поклеп, и вообще тащите веревки, пора вешать Геймера на шнуре от клавиатуры — той самой, на которой он посмел подобные нечестивые изречения отстучать!!!..

Вынося на обсуждение необходимость комикса в журнале, я не стану пытаться сейчас излагать какие-либо выводы и конечные соображения. Но несколько фактов накидаю. Благо в последнее время, приняв участие в создании третьего и заключительного комикса по "Всеславу" (который пойдет в следующий номер в любом случае — потому как вопрос с комиксами до следующего номера все равно не решится), стал чуток лучше разбираться в самой технологии придумывания комиксопридумывания.

Итак — кое-какие некие факты, а дальше уже будем спорить и обсуж-

дать. Перво-наперво, комикс — сложнейшее произведение, и на создание шестистраничного комикса уходит месяц работы (а не пара деньков халтуры, как в отвердевшей убежденности полагают некоторые). Лично я подвязался к составлению литературного сценария (потому как из меня художник, как кое из чего кое-что) — и потом долго кипел свившимися в клубок извилинами, по часу и больше просиживая над продумыванием каждого кадра. Кадр вымеряется до мелочей — ракурс показа изображения, его содержание, его броскость. Должна работать каждая мелочь — от деталей одежды персонажей до фона, на котором происходит очередное действие. Отдельная песня — вбивание здоровенного литературного произведения в формат кратчайших подписей. Подписи короткие — и поэтому все необходимые идеи необходимо высказать через графику. Выражения лиц, жесты, позы, цвета одежды... Кстати, как следствие, комикс действительно необходимо "читать", вдумываясь в каждую составляющую его картинку. В противном случае понять смысл становится совершенно нереально — все равно как, освоив скорочтение, с видом спеца скользить глазками по тексту "Войны и мира" Льва Толстого, дабы потом заявить, что "да у него там просто дано описание событий... ну... этой самой войны, и все!". Причем это заявление было бы практически неоспоримым — потому как да, у него просто рассказ о наполеоновском вторжении 1812 года и тогдашней России. Полубоевик, полумелодрама, накарябана явно месяца за два в свободное от прочих жизненных удовольствий время. Если это так — то и комикс не более чем дешевая поделка. И тогда он проглядывается секунд за десять — чего там, собственно, глазками по рисуночкам проскакать, и дело в с концом.

Да, слушаю? Нет, я не выношу суждений. Но не хочется почем зря вести дискуссию о причинах досрочного "выхода из детского возраста" некоторых в ноль ни во что не врубившихся читателей. Тут и так есть, о чем поспорить. Могу еще добавить, что комиксы в России всегда пользовались нулевой популярностью по причине того, что стали появляться только в последние годы. Непонятное — значит, ерундовое. Нас (и меня в первую очередь) заинтересовала идея комикса как еще одной неординарной идеи, которая увлекательна, сложна в исполнении и — совершенно верно, почти наверняка вызовет негодование среди половины читателей как минимум. Так оно и случилось: есть те, кто врубился в комикс, но таковых немного.

Свои базовые соображения я высказал. И теперь готов слушать любые комментарии а) в мой адрес, б) в адрес комиксов, в) основное — по поводу их уместности в "Навигаторе".

Игра в журнале

Игра в журнале, слава Богу, пользуется куда как большим народоодобрением, нежели комиксы. Однако и на нее нареканий хватает с избытком. Игра завершается в третьем (одиннадцатом) номере, и настала пора решить, насколько оправданным было ее помещение в "Навигатор". Точнее, оправданным оно точно не было — так как на ее измысливание и написание уходит пропасть времени и сил. Только структура и сценарий Четвертой Игры, которая в этом номере, являются итогом недели безостановочного потирания в висках и мыслительных напрягов трех человек, среди которых под видом идейного вдохновителя затесался также и ваш покорный (в кавычках, разумеется) слуга.

Критика высказывается преимущественно по двум направлениям.

1. Игра в журнале — полный маразм бредово-шизофренического характера с явным уклоном в покоцанную чахоточным воображением свихнувшуюся психику ее свихнувшихся создателей. Она не является ни литературным произведением, ни викториной и вообще ничем, и нравиться она не может в принципе по причине своей явной ущербности и ерундовости.

2. "Интересно, но сложно и чересчур навороченно", — почти дословная цитата сразу из нескольких писем. Тут что-либо добавлять не стоит — разве только напомнить, что простые и легкоразгадываемые квесты никто делать и не обещался. Но вот в отношении формы подачи материала спорить можно, причем плодотворно и с азартом, чего я вам и предлагаю. Лишний повод для спора — как нам самим кажется, каждая следующая Игра по структуре получается сложнее, чем все предыдущие вместе взятые. И поэтому, кстати, первый МакроКвест в "Королевстве Семи Порталов" относится к разряду наглых издевательств. Нет, он разрешим. Но если дать на него полный и всесторонний ответ (хотя до такой степени там и не требуется), то сам ответ по объему превысит размеры всей Четвертой Игры как таковой.

И еще было бы крайне интересно узнать, можно ли расценивать Игру в отрыве от призов и квестов, то есть чисто как литературное произведение. Иными словами, интересно ли ее просто читать, вовсе даже и не ставя себе целью отыскать разгадки на квесты.

Жестокость PC

В отличие от первых двух выносимых на ваше рассмотрение тем, жестокость в компьютерных играх не вытекает из содержания журнала, а является отдельностоящей и вполне самостоятельной проблемой. В свое время был шквал возмущения всеразличных социальных организаций против кровавости DOOM и Mortal Kombat. Однако куда там! — в сравнении с нынешними кишечно-пилительными шедеврами типа Carmageddon, Quake 2, Blood, Shadow Warrior многими прочими, те самые DOOM и Mortal Kombat покажутся праведными монашками из католического монастыря! А ведь нельзя не назвать еще и такой шедевр нетленного творчества, как Dungeon Keeper от Bullfrog, где вы изначально выступаете на стороне Зла в борьбе против Добра.

Действительная жестокость или игровая условность? Вопрос. Понятно, что названные игры совсем даже не нацелены на то, чтобы переформатировать простодушных/добродушных игроманов в профессиональных маньяков-убийц садистско-извратного профиля. Очевидно, что поразлив кровушки в очередном 3D action, вы не помчитесь к соседу выяснять, насколько хорошо заточен ваш кухонный нож. Однако — Carmageddon и Quake 2 удостоились чести быть запрещенными в Германии. Однако — остаются социальные организации, которые насмерть сражаются против насилия на PC. И не столь уж безуспешно, надо заметить, потому как периодически всякие разные запреты мелькают.

Данную проблему стоит рассматривать как весьма глубокую. И говорить здесь есть о чем. В качестве дополнительной отправной точки для обсуждения, предлагаю вам посмотреть статьи по Open Heart (как и обещал, вторично упоминаю о нем :) и о Quake 2 (глава "Операция Alien Overlord").

Заключение

Заключая все сказанное в умеренный размер итогового слова, хочу лишь сослаться на заметку от редакции, которая проживает на первой странице номера. Я не стал останавливаться на всяческих нововведениях данного номера журнала, потому как о них сказано там. Однако и конечно же, я жду ваших мнений по поводу необходимости, полезности и текущей формы добавившихся рубрик MicroReview и по фильмам, а также в отношении некоторого видоизменения рейтинговой системы в Review. И всего остального, что есть в номере, разумеется.

И уже совсем в заключение предлагаю вам почитать нижеприводимое письмо некого человека по имени Vlad (кстати, в редакции вызвавшее фурор :). Опять же — всем желающим высказаться открыт раздел Почты.

Да, и чуть не забыл. Поздравляю с прошедшим Новым годом и новых классных игр желаю. И да не запутается ваша мышка в собственном хвосте, и да пребудет ваш комп вовек независающим, ну и так далее и в том же духе.

О литературности языка

Други, почитайте, что вы пишите. Нет, точнее, *как* вы пишите! Какое обилие английских слов, написанных русскими буквами — как в словаре для начинающих. Может быть, вам проще будет написать всю статью на английском, а потом напечатать транскрипцию русскими буквами? Неужели ваш лозунг *Russian must die*? *Fido* есть *fido*, а журнал — другое дело. А если серьезно — пишите английские слова по-английски. Хотя ваш (наш) журнал — лучше, чем другие, и в этом плане. Тем не менее в качестве разминки предлагаю отредактировать следующую рецензию. Все совпадения и ассоциации просьба считать умышленными.

"На радость читерам в этом "Компасе" мы принтаем солюшен ко вкусной гейме City of the Lost Money от Bizarred. Этот сиквел предыдущего реал-тайм хита той же конторы. Найсовый интерфейс, вкусные саунд-треки, перфектная графика, модерновые юниты — все 4 U.

Сплитайте свои скрины и кайфуйте от файтинга. Потом скролльте до 3 (третьего) бриджа и сэйванитесь. Делайте тотальный апгрейд. Харвестуйте все гемы, берите шузы в хенды — и в стрейф.

Тип: кликните на статус-баре и увидите стренг-пойнты вашего мэна, да, это настоящий РПГ, а не какой-то там экшн. Триксы: спайдера лучше не мочите, i.e. из него вылезут два суперпуперворма и будут hohotать над вами до самого энда (вашего! ха-ха). А вот ворлока давите сразу — он своими файерболами и лайтингами не даст вам спокойного лайфа. Кончайте гада из рокет-лаунчера.

Дальше крэкайте сами, а то у меня хэд крекнется, пока я вам ступидам доэксплэйню этот гайд. Во общем, дринкайте бир, фрэнды, юзайте гамез и будьте хэппи, потому как писюк форэва."

Vlad (Краснодар)

На Почтой Геймера в меру собственных сил и способностей трудился некто по имени Геймер

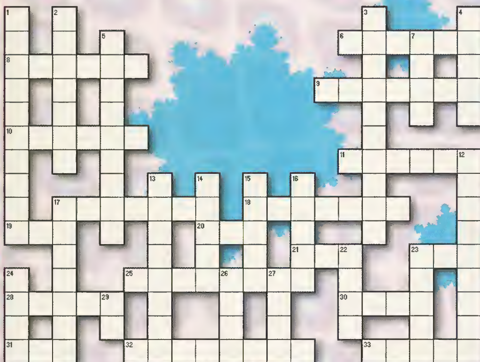
КРОССВОРД

По горизонтали

6. Классический головной убор воина. **8.** Если бы у Silencer выросли крылья, то это был бы полнейший (...). **9.** Окротевшие хоббиты и нобиты. **10.** Супермонстр Добра, вторгшийся в твои родные подземелья. **11.** Секретная арена первого Mortal Kombat, где происходит бой с Reptile. **17.** Метавира — жаркий остров. **18.** Стандартное наименование для воинов, вооруженных копьями. **19.** Одно из направлений самовыражения EA Sports. **20.** На каждый X- найдется свой (...). **21.** Противоракетная система в различных боевых симуляторах. **23.** Не всякий браузер прочтет тебя, но прочитав — истолкует по-своему. **25.** Вслед за King's Bounty и раньше, чем Master of Magic. **28.** Магов не пленяют — их убивают (назовите компанию). **30.** Myst в Древнем Риме. **31.** С чего начинается Must Die? **32.** Бывший Forsaken. **33.** На PC эта карточная игра нередко приобретает эротический оттенок.

По вертикали

1. Final Games Workshop. **2.** Один из старейших файтингов на PC. **3.** Напарник Commando в одной из миссий за GDI. **4.** Роботизированно-кибернетический wargame (2-я часть названия). **5.** Самообучающийся легендарный меч самураев. **7.** В бою они кастуют Dispel Magic. **12.** Наиболее кровавый файтинг на PC (2-я часть названия). **13.** Игровая реальность для LIV Mk6: Saber. **14.** Тот, который всегда внутри. **15.** Возрождение нацистской Германии зависело от этого судьбоносного предмета. **16.** Screaming *****. **17.** Юнит в классической стратегии, неподверженный нападениям противника. **22.** Две книги — два принца. **23.** Одна из наиболее значимых игр на PC, написанная только под 3D ускорители. **24.** Один человек бессилен против этого неживого каменного монстра — камень нельзя ранить, а значит, нельзя и убить. Но десять человек, обрушившись всем скопом, смогут раскрошить камень. **26.** Вампирские хроники (одно из слов в названии). **27.** Повелитель тысячеглазых. **29.** Есть два варианта ответа. Первый означает исход из виртуальной реальности в нашу тусклую и серую действительность. Назовите второй вариант.



Кроссворд призо-денежными наградами не облагается. Однако - ответы в меру собственного хотения можете присылать. Всех, кто отгадает Кроссворд полностью или почти полностью, обещаю поименно перечислить в №3 (11) с вынесением поименной же благодарности.

Со всей искренностью, на которую никогда не был способен в принципе, желаю вам благополучно сей шедевр извращенной мысли отгадать. И смею надеяться, что на данном поприще вы не особо преуспеете - Кроссворд содержит немало легких для отгадывания слов, но зато укомплектован парой каверз, на которых сядет абсолютное большинство (процентов сто, думается).

И еще раз - успехов!..

Ответы на Кроссворд в №7 за октябрь 1997 года

По горизонтали

1. Diablo. 3. Falcon. 6. Newsan. 9. Mouse. 11. Lucas. 12. Abrams. 14. Combo. 15. Ear. 16. Eva. 17. Lion. 18. Dir. 19. Myth. 21. Deus. 28. Hipnotic. 29. Indycar. 31. Wood. 32. DOS. 33. Rogue. 34. Mercy.

По вертикали:

1. Damage. 2. Abuse. 3. Firaxis. 4. C&C. 5. NoSound. 7. Soccer. 8. Nascar. 10. Earth. 11. Lords. 13. Silencer. 20. Yahoo. 22. Elite. 23. Slow. 24. Goro. 25. Kang. 26. X-Car. 27. Prey. 30. MUD.

Правильные ответы прислали **SuperOwl**, **Дмитрий Краюхин**, **Дмитрий Терехин**, **Дмитрий Блинков**, **Сергей Лазарев**, **PC Duck**.

Поздравления!!! — а то меня мучили угрызения совести по поводу того, что я сделал переусложненный Кроссворд. Я прошу прощения, други. На сей раз я попытался исправиться - отгадывайте наздоровье... ;))

Кроссворд придумывал и воплощал некто по имени Геймер

Реклама в номере:

MULTIMEDIA SERVICE



мультимедийные **компьютеры** любой конфигурации и назначения



- КОМПЬЮТЕРЫ
- КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
- ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ
- АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ
- CD РЕКОРДЕРЫ
- ДЖОЙСТИКИ
- MIDI КЛАВИАТУРЫ
- АКСЕССУАРЫ
- CD-ROM ИГРЫ
- ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

YAMAHA **SW-60XG** 175$

YAMAHA **DB-50XG** 135$

Gravis **UltraSound Plug & Play** 95$

Turtle Beach Systems **MultiSound Pinnacle** 510$

Turtle Beach Systems **MultiSound Fiji** 330$

Turtle Beach Systems **Tropez Plus** 165$

Advanced Gravis UltraSound Plug & Play Pro	105$
Creative Labs SoundBlaster AWE-64	95$
ESS 1868 3D	25$

YAMAHA **YST-M7** 65$

YAMAHA **YST-M15** 80$

YAMAHA **YST-M20** 85$

YAMAHA **YST-MSW10** 125$

Logitech **Wingman Extreme** 60$

Gravis **Firebird 2** 95$

Gravis **Blackhawk** 40$

Gravis **GamePad Pro** 40$

FATAR **StudioLogic 880** 890$

FATAR **StudioLogic 760** 695$

FATAR **StudioLogic 161** 370$

QUICKSHOT MIDI Composer	130$
TARGET Sound-Line TRG-MK-149	145$
Trust Multimedia Music Maker Professional	105$

Сегодня, когда Вы изучаете эту рекламу, цены уже понизились!

Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров.

Гибкая система работы: продажа крупным и мелким (от 5 ед.) оптом по выгодным для Вас ценам.

При покупке на сумму более 1 500$ действует накопительная скидка.

Практика обмена с доплатой ранее приобретенного оборудования на более современное.

Вниманию разработчиков!

Производим анализ и финансирование игровых и мультимедиа проектов на любой стадии разработки.

Приглашаем к сотрудничеству программистов и художников, владеющих навыками трехмерной анимации.

109068, Москва,
ул. Велозаводская, д. 4, офис 201
(с 10 до 19 кроме воскресенья)
Тел/факс: (095) 275-6701, 275-2431
E-mail: mmserv@postman.ru
www.postman.ru/~mmserv

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

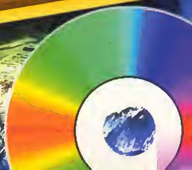
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru

АГАТА КРИСТИ

ВИРТУАЛЬНЫЙ КОНЦЕРТ

Все альбомы, песни и видеоклипы, фотоальбом с уникальными кадрами из жизни группы, история, слайд-шоу, интервью, архив прессы.





1С Compact BOOK North Star RISE LISS